S2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · Wii · PSP · NDS · GBA · retro MEGSZALLOTT JATEKOSOK MAGAZINJA

799,- Ft

576 KONZOL



AVI TÉMÁNK: BEUGRATÁS • 2007 LEGJOBBJAI • JERICHO • COD4 • ASSASSIN'S CREED • BLACKSITE: AREA 51 • MANHUNT 2
MESHIFT • GUITAR HERO 3 • ENDLESS OCEAN • ETERNAL SONATA • SILENT HILL: ORIGINS • JAM SESSIONS • ORCS & ELVES

TELEFONOS 06 70 365 0385 Csomagküldő SZOLGÁLAT

PS3 — PLAYSTATION 3

Army of Two	16998	2008 első n.év
Assassin's Creed	16998	kapható!
Beowulf	16998	kapható!
Call of Duty 4	16998	kapható!
Clive Barker's Jericho	16998	kapható!
Colin Mcrae DIRT	16998	kapható!
Eye Kamera + Eye Create	10999	kapható!
Eye of Judgement + kamera + játékasztal	27999	kapható!
FIFA 08	16998	kapható!
Fight Night Round 3	16998	kapható!
Folklore	16998	kapható!
GTA IV. előrendelhető	16998	2008-ban!
Guitar Hero III (gitárral)	25998	december
Half-Life 2 Orange B.	16998	december
Harry Potter A Főnix Rendje	14999	akciós
Heavenly Sword	16998	kapható!
Kane & Lynch Dead Men	16998	december
Lair	16998	kapható!
Lego Star Wars The Complete Saga	16998	kapható!
Medal of Honor Airborne	16998	december
Nascar 08	16998	kapható!
NBA 08	16998	kapható!
Need For Speed Pro Street	16998	kapható!
Ninja Gaiden Sigma	11999	akciós
Ratchet & Clank Tools of Destruction	16998	kapható!
SEGA Rally	17999	kapható!
The Simpsons	16998	kapható!
Uncharted	16998	december
Unreal Tournament 3	16998	december
PS3 GÉP+Spider-Man BD film	**akciós**	**hitelre is !**

PS2 — PlayStation 2

Bee Movie (Mézengúzok)	12998	december
Boogie	14999	december
Cars 2	11999	december
FIFA 08 - ismét magyar szinkronnal ! -	14999	kapható!
Final Fantasy XII	11999	akciós
God Of War II	16998	kapható!
Guitar Hero III (gitárral)	21999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronos ! -	9998	akciós
High School Musical	13998	december
Madden 08	14999	kapható!
Medal of Honor Vanguard	14999	kapható!
MySims	14999	december
Nascar 08	14999	kapható!
NBA LIVE 08	14999	kapható!
Need For Speed Pro Street	9998	akciós
Power Rangers	7999	december
Pro Evolution Soccer 08	14999	kapható!
Syphon Filter Dark Mirror	13998	kapható!
The Simpsons	14999	kapható!
The Sims 2 Castaway	14999	kapható!
Totally Spies	7999	kapható!
PS2 Gép+Memo Card+2db Dual Shock joy	**39990**	**hitelre is !**

PS2 Platinum és Akciós — PlayStation 2

Arthur and the Invicibles	6998	kapható!
Battlefield 2 Platinum	6499	kapható!
Black Platinum	6499	kapható!
Burnout 3 Platinum	6499	kapható!
Burnout Revenge Platinum	6499	kapható!
Call of Duty 2 Big Red One Platinum	5999	kapható!
Call of Duty 3 Platinum	7999	kapható!
Devil May Cry 2 Platinum	5999	kapható!
Devil May Cry 3 Special Edition	6998	kapható!
Eyetoy Play 3 + kamera	9998	kapható!
Fifa Street 2 Platinum	6499	kapható!
Gran Turismo 4 Platinum	5999	kapható!
Grand Theft Auto III. Platinum	5999	kapható!
Grand Theft Auto San Andreas Platinum	6998	kapható!
Grand Theft Auto Vice City Platinum	5999	kapható!
Lego Star Wars II Platinum	5999	kapható!
Need for Speed Underground 2 Platinum	6499	kapható!
Need for Speed Most Wanted Platinum	6499	kapható!
Onimusha 2	5999	kapható!
Spider-Man 3 Platinum	7999	kapható!
Spider-man 2 Platinum	5999	kapható!
Shadow of Colossus	5999	kapható!
Madagascar Platinum	5999	kapható!
Shrek 2 Platinum	5999	kapható!
Tekken 5 Platinum	5999	kapható!
True Crime Streets of L.A. Platinum	5999	kapható!
True Crime New York City Platinum	5999	kapható!
Tourist Trophy	5999	kapható!

PSP — PSP

Alien Syndrome	12999	kapható!
Beowulf	11999	december
Burnout Dominator	11999	kapható!
Daxter Platinum	5999	kapható!
Driver 1976	9998	kapható!
F1 06	5999	kapható!
FIFA 06 Platinum	6499	kapható!
FIFA 08	11999	kapható!
Gangs of London	5999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	7499	akciós
Heatseeker	8999	kapható!
Impossible Mission /csak nálunk/	7999	kapható!
LocoRoco	5999	kapható!
Lords of the Rings Tactics	6499	kapható!
Medal of Honor Heroes 2	11999	december
Mortal Kombat Unchained	6499	kapható!
Need For Speed Pro Street	11999	2008 első n. év
PSP Film konvertáló program	3998	kapható!
Pursuit Force (várhatóan magyar felirattal)	11999	december
Sega Rally	12999	kapható!
Star Wars Battlefront 2 Platinum	7999	kapható!
Star Wars Renegade Squadron	12999	kapható!
Syphon Filter Logan's Shadow	11999	kapható!
Tekken Dark Ressurection	5999	kapható!
The Godfather	6499	kapható!
The Simpsons	11999	kapható!
The Sims 2 Castaway	11999	kapható!
PSP Slim / vékonyabb és TV-re is kapcsolható!	**47999**	**hitelre is !**

Nintendo Wii — Wii

Alien Syndrome	15999	kapható!
Boogie+Mikrofon	14999	kapható!
Carnival Funfair Games	7999	kapható!
EA Playground	9998	kapható!
FIFA 08	14999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	14999	kapható!
Madden NFL 08	14999	kapható!
Mario & Sonic at The Olympic Games	17999	kapható!
Mario Party 8	13998	kapható!
Mario Strikers Charged Football	13998	kapható!
Medal of Honor Heroes 2	14999	december
Metroid Prime 3: Corruption	13998	kapható!
MySims	14999	kapható!
NBA Live 08	14999	kapható!
Need For Speed Carbon	14999	kapható!
Need For Speed ProStreet	14999	kapható!
Pokémon Battle Revolution	13998	december
Resident Evil : The Umbrella Chronicles	13998	december
Resident Evil 4 Wii Edition	13998	kapható!
Spider-Man 3	14999	kapható!
Super Mario Galaxy	13998	kapható!
Super Paper Mario	13998	kapható!
The Legend of Zelda : Twillight Princess	16998	kapható!
The Simpsons Game	14999	kapható!
The Sims 2 Castaway	14999	kapható!
The Sims 2 Pets	14999	kapható!
Wario Ware Smooth Moves	14999	kapható!
Wii Play+ Controller	14999	kapható!
Nintendo Wii készülék+MySims+Wii Sport	**69990**	**hitelre is!**

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!
www.576.hu

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, valamint a megjelenési dátumok változhatnak!

576 KByte ÜZLETEK

• Aréna Plaza	06 1 324 7004
• Árkád	06 1 434 8076
• Campona	06 1 424 3424
• Duna Plaza	06 1 239 2858
• Europark	06 1 280 9585
• Mammut II	06 1 345 8076
• Pólus Center	06 1 419 4117
• WestEnd	06 1 238 7576
• Győr Árkád	06 96 555 049
• Debrecen Plaza	06 52 342 120
• Kecskemét Malom	06 76 328 119
• Kanizsa Centrum	06 93 317 179
• Szeged Plaza	06 62 468 978
• Tatabánya Vértes Center	06 34 801 440

DS/GBA — NINTENDO DS, GAME BOY ADVANCE

Bee Movie (Mézengúzok)	9998	december
Big Brain Academy DS	8999	kapható!
Boogie	9998	december
Diddy Kong Racing	11999	kapható!
Donkey kong Jungle Climber	11999	kapható!
EA Playground	9998	kapható!
FIFA 08 DS	9998	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje DS/GBA	9998	kapható!
High School Musical DS	8999	december
Hotel Dusk Room 215 DS	11999	kapható!
Impossible Mission /csak nálunk/	7999	kapható!
Legend of Zelda Phantom Hourglass	11999	kapható!
Lego Star Wars The Complete Saga	9998	kapható!
Mario Kart DS	11999	kapható!
Mario Party DS	11999	kapható!
Mario Slam Basketball	11999	kapható!
Mario VS Donkey 2 March of the Minis DS	11999	kapható!
MySims	9998	kapható!
Need For Speed Pro Street	9998	kapható!
New Super Mario DS	11999	kapható!
Orcs & Elves	9998	kapható!
Pokémon Diamond	11999	kapható!
Pokémon Pearl	11999	kapható!
Pony Friends	10499	kapható!
Sims 2 Pets (Házi kedvencek) DS/GBA	9998	kapható!
Sonic Rush Adventure	12999	kapható!
Super Mario 64 DS	11999	kapható!
The Simpsons The Game	9998	kapható!
The Sims 2 Castaway	9998	kapható!
Touchmaster	7499	kapható!
DS Lite Ezüst + MySims	**39990**	**hitelre is!**

XBOX 360 — XBOX 360

African Safari (Cabela's)	12999	kapható!
Army of Two	16998	2008 első n.év
Assassin's Creed	16998	kapható!
Bioshock	15999	kapható!
Bioshock Steel Case / fém dobozos /	16998	limitált!
Blacksite	16998	december
Blazing Angels of WW II	16998	kapható!
Call of Duty 3	7499	kapható!
Call of Duty 4	16998	kapható!
Clive Barkers's Jericho	16998	kapható!
Colin Mcrae DIRT	16998	kapható!
Crackdown Classic	7999	kapható!
Dead Rising	7999	kapható!
FIFA 08 -szinkronos!-	16998	kapható!
Forza 2 Motorsport - szinkronos ! -	16998	kapható!
Guitar Hero III (gitárral)	25999	december
Half Life 2 Orange B.	16998	kapható!
Halo 3	16998	kapható!
Harry Potter és A Főnix Rendje - szinkronos!	14999	akciós
John Woo Present: Stranglehold Collector's Edition	16998	kapható!
Kane & Lynch Dead Men	16998	december
Mass Effect	16998	kapható!
Medal of Honor Airborne	16998	kapható!
Moto GP 07	16998	kapható!
Need For Speed Most Wanted Classic	7499	kapható!
Need For Speed ProStreet	16998	kapható!
Overlord	16998	kapható!
Pro Evolution Soccer 08	16998	kapható!
Project Gotham Racing 4 - magyar felirattal	16998	kapható!
Sega Rally	17999	kapható!
Skate	16998	kapható!
Stuntman Ignition	16998	kapható!
The Simpsons Game	16998	kapható!
TimeShift	16998	kapható!
Tomb Raider Anniversary	14999	kapható!
Viva Pinata Classic	7999	kapható!
Viva Pinata Party Animals	16998	kapható!
XBOX 360 Konzol Halo 3 Design+HALO 3 játék	**hitelre is!**	**limitált!**
XBOX 360 Elite / 120 GB, HDMI csatlakozó, stb	**hitelre is!**	**limitált!**

mert játszani jó

tartalom »»

576 Konzol

feature

multiteszt

wii

xbox 360

playstation portable (psp)

nintendo ds

gameboy advance (gba)

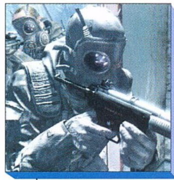


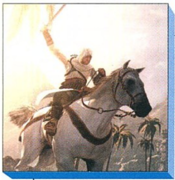
576 Konzol • A megszállott játékosok magazinja • Címlap: Super Mario Galaxy (Wii) • 576konzol@576.hu, www.576konzol.hu • Laptulajdonos: Balogh Zsolt • Főszerkesztő: Martin • Lapterv: 576 Konzol Team • Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila • Kiadja: Comgame Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24 (Árpád Üzletház). Telefon: 06-1-369-26-86 • Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt. (Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató) • Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt • Előfizethető: Comgame 576 Kft. és alternatív terjesztők, 1329 Bp. Pf.: 24. Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük • • ISSN 1417-9296

AKTuális »» 111

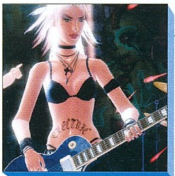
2007 december – mákosplaystation, diósxbox, wiihalászlé



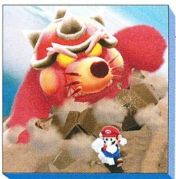








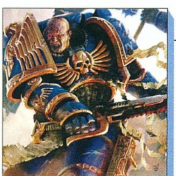


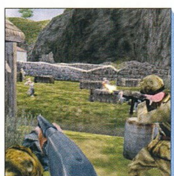












Van ugye ez a bizonyos karácsonyi szezon, ami videojáték-országban már november elején elkezdődik – mondjuk, ha a kereskedőkön és a kiadókon múlna, egész évben szezon lenne, de akkor a fejlesztőket szöges korbáccsal kéne verni, meg non-stop klónozni, amit tudvalevőleg tiltanak bizonyos törvények. Ilyenkor a kiadók lelki szemei előtt megjelennek a kedves vásárlók nyitott pénztárcái, álmukban pedig repkedő bankókat és susogó bankkártyákat vizionálnak. A kedves játékos szintúgy álmodik, sőt vágyakozik is, csudi programokkal töltött órákra, és ha ez a két óhaj találkozik, ergo egy sikeres game képében materializálódik, akkor nagy az öröm mindkét részről, mindenki megkapja, amire vágyik, és a világ forog tovább, újabb nap a Paradicsomban, csók, puszi, sziasztok, mi voltunk a P. Mobil.

Az 576 Konzol meg ott van valahol a kettő között, és igyekszik úgy helyezkedni, hogy mindenki boldog legyen: a kiadó is, meg a vásárló is kiszolgálva érezze magát, mert hát karácsony van, ennyi mindenkinek jár.

Lezártuk az év utolsó Konzolját… és elégedett vagyok. Ami nagy játék volt, ami szóra volt érdemes, azt mind bemutattuk, minden géptípusra, minden egykonzolhívőnek és a mindenevőknek is kedvezve. Rommá játszottuk magunkat, megírtuk a teszteket, kiosztottuk a pontszámokat, minden címnek érdemei szerint – sőt, még időben is meg fogunk jelenni, bár ezt így egy héttel a jeles esemény előtt még nem szeretném elkiabálni. Innentől ti, olvasók, gamerek veszitek át a főszerepet: eldöntitek, mit szeretnétek a karácsonyfa alatt látni, és mit szeretnétek odatenni, aztán ha minden terv szerint alakul, nincs más hátra, csak végigjátszani az ünnepet.

Azt, hogy sikerült-e minőségben és tartalomban felülmúlni az előző két számot, ti fogjátok eldönteni. Szerintem nem könnyű a zsűri dolga, de remélem, hogy kedvező pontszámokat osztotok ki nekünk, és jövőre is megtiszteltek minket azzal, hogy megveszitek Magyarország legrégebb óta piacon levő konzolos újságát. A megszállott játékosok magazinját.

Mindenkinek nagyon boldog, nyugis karácsonyi ünnepeket és egy olyan új évet kívánok, ami nem rosszabb, mint az előző. Sok új gémet, új konzolt, új tévét, erősítőt, kontrollert, és egy nagy adag kedvet a játékhoz. Szegasztok!

Martin



Az 576 Konzol pontozási rendszere

1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!



Az ősz utolsó traktusa, és a tél eleje hírszempontból mindig holtidő: a kiadók ilyenkor nem az új bejelentésekre, hanem a soros, nagy bevételtermelőnek szánt sikervárományosok promóciójára koncentrálnak. A decemberi hírrovat játékszekciója ennek megfelelően némileg soványabb a megszokottnál – de az apró (néha nem is olyan apró) színeseknél nagy erőkkel pótoljuk a szezonális rést, erre a hónapra is jutott bőségesen csemegézni való.

RACE DRIVER: GRID (X360, PS3)

A Codemasters variál és átnevez: a Race Driver széria első nextgen (illetve már bőven kurrens generáció, de valahogy csak meg kell különböztetni…) epizódja korábban a kissé megtévesztő Race Driver One (munka)címen futott – most végleges nevet kapott a gyermek, a játék dobozán a **Race Driver GRID** felirat fog virítani. Az amerikai címmel még többet kavarnak Kódmesterék, ott a Colin McRae DIRT is egyszerűen DIRT-ként futott (a tragikus körülmények között elhunyt skót pilóta neve keveset mondott az amerikainak, Isten nyugosztalja…), így most is messze száműzik a Race Driver előtagot a címből, az Államokban egyszerűen GRID néven fut a játék.

A címes kavarás után mondjunk valamit magáról a játékról is – infóhegyek sajna még nem állnak rendelkezésre, de apróbb morzsák igen. A fejlesztőktől származó információk szerint a korábbi, elsősorban versenypályákra koncentráló száguldás a múlté, a GRID-be több városi helyszín építenek. Ezek között amerikai nagyvárosok (Washington D.C., Detroit, vagy San Francisco) és japán metropoliszok is szerepelni fognak – az előbbiek a klasszikus utcai versenyeknek adnak otthont, a japán kollégáknál pedig durvulens driftelős viadalokon vehetünk majd részt. Az eddigi infók alapján a korábban inkább a szimulációra hangsúlyt fektető széria árkád(osabb) irányba mozdul, veszélyesen megközelítve a Need for Speed által uralt vizeket. Ralph Fulton, a GRID vezető dizájnere elmondta például, hogy az új játékban nem nagyon akarnak olyan mellékzöngékkel foglalkozni, mint a jármű részletes beállítása, vagy az autó cicomázása, őt idézve *„A GRID arra fókuszál, ami a rajttól a kockás zászlóig történik: a drámára, a rivalizálásra, az agresszióra és a balesetekre."* A látvánnyal biztos nem lesz baj, a GRID a DIRT-ben már bizonyított NEON motor (hejj, ez a sok nagybetűs szó!) továbbfejlesztett verzióját használja, az első képek alapján határozottan kellemes hatékonysági fokon.

A megjelenés még odébb van: a Codemasters Xbox 360-ra és Playstation 3-ra hozza ki a GRID-et, a jelenlegi terveknek megfelelően valamikor 2008 közepén, vagyis bizton számíthatunk a nyári premierre.











DRAGON QUEST IV (DS)

A **Dragon Quest IV** eredetileg 1990 februárjában jelent meg Japánban a Famicomra (azaz a NES-re, ahogy mi ismerjük). Az angol nyelvű (amerikai) kiadás közel két évet váratott magára, az Enix (hol volt még akkor az összeolvadás a Square-rel!) 1992 októberében hajította piacra a játékot az Államokban, Dragon Warrior IV címen. A DQIV megélt egy újrafeldolgozást is, méghozzá az első Playstationre. Az háromdés (a Dragon Quest VII motorját használta – a környezet poligonos, a karakterek azonban sprite-ok), tartalmilag némileg bővített (egy teljesen új fejezetet csaptak hozzá a sztorihoz) újragondolás a PS1 aktív életciklusának legvégén, 2001 novemberében támadta be Japánt – és az előzetes ígéreteket meghazudtolva soha nem távozott onnan, a nyugati verziót máig ismeretlen okokból (mert rosszul fogyott a Dragon Quest VII Japánon kívül?) agyoncsapták.

EZT a mifelénk soha meg nem jelent DQIV újragondolást önti most zsebkonzolos formába a Square Enix, a Japánban jelenleg legnépszerűbb platformot, a Nintendo DS-t célozva be vele. Mit hozhat egy remake remake-je, a harmadszor útjára eresz-











tett negyedik rész? Meglepetés: kifejezetten sokat. A grafikán tovább csiszoltak, a DS-es Dragon Quest IV ugyan alapvetően továbbra is a PS1-es vizuális alapokat használja, de túl is mutat azokon – a városokban egyszerre két képernyőn zajlik az akció (azon ritka játékok egyike, melyek teljes 3D-t varázsolnak mindkét kijelzőre), a tereptárgyak némileg kidolgozottabbak, és az animációkon is rengeteget hegesztettek. Példa: az eredeti, NES-es változatban a szörnyek nem voltak animálva, PS1-en kizárólag a harcokban (támadásnál) alkalmaztak animációkat – most mindenhol, minden körülmények között mozognak. A Squenix teljesen lecserélte a PS1-en sokat bírált kezelőfelületet, az új felület szép, jó, logikus és átlátható, nem utolsósorban pedig az érintőképernyő képességeire lett optimalizálva.





A hangok terén is tapasztalható változás: több lesz belőlük, és jobb minőségűek lesznek. A zene nagyja továbbra is midi, de a főtéma megkapta a maga jól megérdemelt nagyzenekari kezelését – újra felvették, a Tokyo Metropolitan Symphony Orchestra-t *Koichi Sugiyama*, az eredeti játék zeneszerzője vezényli. És ha már a közreműködőknél tartunk, bedobunk még egy nevet: ahogy az összes számozott Dragon Quest esetében, most is *Akira Toriyama* (a Dragon Ball apukája) a karakter-dizájner. A barátaikkal / ismerőseikkel csereberélni óhajtók is kapnak egy bónuszt a DS verzióban: a kibővített Emigráns Városban az eddig megszerzett karaktereket lehet elboltolni a DS wireless kapcsolatán keresztül.

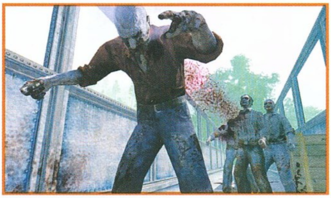
A Dragon Quest IV DS Japánban nem sokkal az e havi Konzol megjelenése előtt került a boltokba – európai / amerikai megjelenési időpontja még nincs, de ez nem jelenti azt, hogy nem is lesz. A Dragon Quest VIII jól szerepelt nyugaton, a DS-es mellékágak (legutóbb a Dragon Quest Monsters Joker) sem teljesítettek rosszul – láda pezsgőt merünk rá rakni, hogy a DQIV DS verziója is átússza az óceánt. A Square Enix pedig tovább pörgeti a remake-malmot: a Dragon Quest V és VI DS-es újragondolásai a tervek szerint 2008-ban érkeznek.

DEAD ISLAND (XBOX 360)

A zombis játékoknak nagy hagyománya van minden platformon, és gyakorlatilag soha nem mennek ki a divatból. Hány zombis játékra is várunk mostanság? Jó sokra, itt van például a Resident Evil Umbrella Chronicles, lesz Resident 5, valószínűleg kapunk Dead Rising 2-őt, és talán a Sony-nál is hegesztik már a Forbiddden Siren harmadik részét… A várakozás terhét jövőre váratlan helyről (Lengyelországból) érkező zombis interakció enyhíti: a **Dead Island** ügyesen kombinálja a „szabadon bejárhatsz mindent, és a történet is elég nyitott" játékmenetet az élőholtakkal és az eddig máshol még nem nagyon látott vizuális megoldásokkal.

A Halott Sziget sztorija számtalan zombifilm alaphelyzetét idézi: egy titokzatos szigeten eltűnt barátnő, erős vágy az asszonypajtás ismételt kézre kerítésére – és persze számtalan probléma. Például olyasmi, hogy a szigetet javarészt élőholtak lakják, akik határozottan lakmározni szeretnének belőlünk. A feladata adott – túl kell élni, és meg kell találni az elkóborolt barátnőt. A Dead Island szigete masszív terep, közel ötven négyzetmérföldnyi területet járhatunk be – nem csak gyalogosan, lesznek járművek is, melyekkel úgy 80 kilométernyi aszfaltcsíkot járhatunk be. A perspektíva saját szemszögű, a Dead Island mégsem hagyományos FPS – a fejlesztők (Techland) többször hangsúlyozták, hogy a játékuk nem szimpla lövölde, inkább (őket idézve) „saját szemszögű túlélő akciójáték". A kijelentésnek némi alapot ad, hogy nem csak lőfegyverekkel zabolázhatjuk az életünkre törő zombi-hordákat, hanem gyakorlatilag bármit fegyverként használhatunk, ami a kezünk ügyébe akad – a tornácról felragadott szék a harmadik csapás után szilánkokra törik, de a feszítővas itt is pont olyan masszív, és megbízható fegyver, mint például a Half-Life-ban. A mértes sziget zónákra lesz osztva, de a felosztás – az ígéretek szerint – nem korlátozza semmiben a felfedező kedvű játékost, a terület nyitott, és szabadon bejárható / beutazható. Nem csak zombik kóborolnak a szigeten, találkozunk túlélőkkel is – ők csapatokba verődve élnek túl, dumálhatunk velük, különböző missziókat fogadhatunk el tőlük, sőt, a különféle bandákkal kialakított viszony állítólag a történet végkifejletét is erősen befolyásolja.









A Dead Island alatt a Techland saját fejlesztésű technológiája dübörög. A motor legfényesebben ragyogó pontja a sérülésmodell – ennek kiemelkedő megvalósítása a egy horror-játéknál egyáltalán nem hátrány, ugye. A Techland több szintű sérüléseket ígér, a játékban fellelhető összes karakter-modell három „szintre" van osztva – bőr, hús és csont – ezek pedig egymástól függetlenül, több fokozatban sérülhetnek. Az eredmény: igen látványos roncsolás és rothadás (a neten kering róla egy videó, érdemes megnézni), és újdonság minden egyes harcnál – az ütésein ésc lövéseink nyoma mindig más és más lesz, ha minden igaz.

A Dead Island PC projektnek indult, de készül Xbox 360-ra is. A megjelenés időpontja egyelőre erősen bizonytalan, ha minden jól megy, még 2008-ban találkozhatunk vele.

BOMBERMAN LAND (DS, PSP, WII)

A Hudson mostanában nagyon új utakra akarja terelni a **Bomberman** sorozatot: a legutóbbi, sötét hangulatúra hangszerelt, cyborgos felvonás akkorát bukott, mint az ólajtó, a kiadó most visszatér a klasszikus, színes-szagos megközelítéshez. Mármint: grafikai téren nyúlnak csak vissza az előzményekhez, a játékmenet erősen más, mint korábban. A Hudson az egyszerű utat választotta, a **Bomberman Land** ugyanis mini-játék kollekció, a Mario Party hagyományaira építve. A játék felépítése erősen hasonlít a jól bejáratott Mario Party formulára, az ötven különböző mini-játékot itt is táblákra fűzték







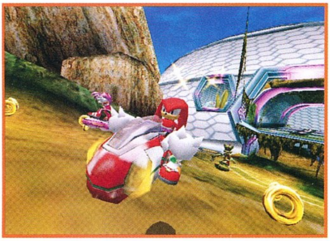


fel – játékokból egyébként lesz ötven, a versenyzős huncutságoktól a sport-utánérzéseken át a lövöldözős megmozdulásokig. Az ilyen mini-játékos kollekciók mindig is többjátékos formában működtek igazán, ezt a Bomberman Land sem hagyja ki: a szingli örömökre koncentráló Adventure mód mellett mind az ötven játék nyomható lesz társaságban is – egyszerre maximum négyen eshetünk egymásnak. Az új Bombermant elsősorban zsebkonzolokra (Nintendo DS-re és Playstation Portable-re) szánja a Hudson, de a biztonság kedvéért készül belőle Wii változat is. Majd elfelejtettük: a nagy minijátékozás mellett a lemezen / kártyán ott lapul majd az eredeti, robbantgatós Bomberman is – ha esetleg elfelejtetted volna, hogy miért is az a játék címe, ami.

A Bomberman Land jelenleg nem rendelkezik európai megjelenési időponttal, az Államokban január végén debütál.

SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY (WII, PS2)

A hírszerkesztő teljesen őszinte lesz: gyűlölte a Sonic Riders-t. Kíméletlenül, szívből, ahogy játékot gyűlölni lehet – és ahogy a Sonic Riders esetében abszolút érdemes. A gombamód szaporodó Sonic-mellékágak tán leggyengébbikéről van szó, első blikkre érdekesnek, és a sorozat sebesség-fikszációjához jól illeszkedőnek tűnő koncepcióval a háta mögött. Jelesül: mi lenne, ha Sonic, barátai, és üzlettársai légdeszkára (…plusz mindenféle egyéb járgányokra) pattannának, és alaposan körbeversenyeznék a (Sonic) univerzumot? Az lenne, hogy semmi



nem lenne, így nem is lett: a Sonic Riders kétségbeejtően közepesnek induló, majd gyorsan unalomba, és nem utolsósorban frusztrációba fulladó játék – tökéletesen illeszkedik a Sega Nagy Projektjébe, melynek legfőbb tétele gyermekkorunk megerőszakolása, komoly haszonszerzési célzattal persze, mert csak úgy érdemes.

A projekt működik, egyébként, élő bizonyítékul pedig a **Sonic Riders: Zero Gravity** szolgáljon. A fentiek után igen könnyű kimatekozni, hogy itt bizony folytatásról van szó. Leginkább Wii-re, de mivel ott úgy sem a grafika számít (a Sega által a Sonic sorozatba mostanság fektetett energiákat tekintve pláne nem), így nyugodt szívvel bevállalható egy PS2 verzió is. Újabb őszinteségi roham következik: KIZÁRÓLAG ezért írunk róla, mármint a PS2 kivetülés miatt. A kis hazánkban még mindig szép számban fellelhető PS2 tulajok számára ugyanis lassan kiürülni látszik a hírszekció, a gép lassan, de biztosan belép a nyugdíjas korba, mi pedig örülünk, ha akad valami újdonság, amiről hírügyileg írni lehet. Szóval Sonic Riders, és Zero Gravity. Az alapötlet maradt (vad versengés, trükkökkel spékelve, futurisztikus járgányokon), az összetevők azonban némileg változtak. Némileg, mert trükk fronton csak kétféle új képesség érhető el: a Gravity Boost egy feketelyuk segítségével gyorsít be nagyon, a Gravity Control pedig a pálya gravitációját változtatja meg a kívánt irányba, gyors fordulókat, és az alternatív útvonalak könnyebb elérhetőségét eredményezve. A járművek terén sem tapasztalható radikális arzenál-bővítés, az eddigi infók alapján összesen két járgánnyal erősödik a korábbi kínálat. Talán ezt kívánják ellensúlyozni azzal, hogy menet (értsd: verseny) közben is lehet majd járművet váltani, pontosabban az eredetileg választott gépet más alakba áttranszformálni. A versenyeken kívüli tuning is marad, a Sega negyvenféle fejlesztési lehetőséget ígér. A pályák száma tizenhat (nyolc világ, világonként két aréna), választható karakterekből pedig kerek tizennyolcat mutat a számláló – nyolcat már felfedtek (Sonic, Tails,



Knuckles, Amy Rose, Jet the Hawk, Wave the Swallow, Storm the Albatross és NiGHTS), tíz pedig meglepetés. Irányítás terén a Wii megkapja a maga kötelező extráit (a mozgásérzékelős vezérlést – bár még nem árulták el, hogy pontosan hogyan is működik), multiplayer fronton pedig három darab játékmódra (Free Race, World Grand Prix és Survival) lehet számítani, az online versengés szigorú mellőzésével – Wii-n a más játékosok által feldobált szellem-futamokat tudjuk majd leszipkázni magunkhoz, és offline küzdeni velük.

Megjelenés? A csendes januárban, jó eséllyel pályázva a megmaradt keményvonalas rajongók, és a széria által mostanában inkább megcélzott (a játékokkal kapcsolatos igényeiket tapasztalt hiányában meglehetősen alacsonyan tartó) gyerkőcök karácsony környékén begyűjtött pénzecskéire.

APRÓLÉK

>> Teljesen váratlanul, december legelején történt meg az év legnagyobb szabású egyesülése. A házasodó felek? Az **Activision** és a **Vivendi**, azaz két nagy múltú óriáskiadó. Az újonnan létrejött cég neve alapból érdekes: nem Activision Vivendi (ahogy azt várná az ember), hanem **Activision Blizzard**. Miért is? Mert a Vivendi koronaékszere a Blizzard, sőt, nyugodtan elmondhatjuk, hogy ők adták a kiadó bevételének jelentős részét az elmúlt az években. A Blizzard egész egyszerűen jobban csengő márkanév, elég csak a **World of Warcraft** előfizetők szerény, mostanság már kilencmilliós (igen, kilenc, és utána hat nulla) táborára gondolnunk.

Az üzlet részletei homályosak, pénzügyi oldalról annyit lehet tudni, hogy az egyesülés nyomán egy közel 19 milliárd dolláros (forintra nem számoljuk át, legyen elég annyi, hogy becsukott szemmel kifizethető lenne belőle az éves magyar államháztartási hiány…) mega-kiadó jött létre, mellyel (nagyságában és értékében) kizárólag az Electronic Arts tudna versenyezni a third-party játékgyártók közül.

Az új cégben egyébként a Vivendi birtokolja a többségi tulajdont (52 százalék). Mostantól olyan szériák kerültek egy tető alá, mint a Call of Duty, a Tony Hawk, a Crash, a Diablo, a Starcraft, vagy a fentebb már emlegetett, évente százmilliós nagyságrendű (dollárban persze) bevételt termelő aranybánya, a World of Warcraft.

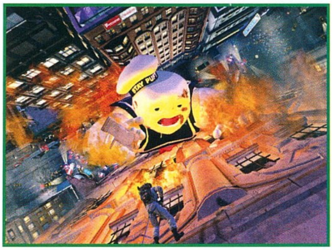
Az Activision Blizzard-nak hivatalos logója egyelőre nincs, de egy amerikai fórumon össze fotósoppoltak egy jópofát, a hír mellett ezt láthatjátok.

>> *Játékbejelentés csupaszon, numero egy:* **Deus Ex 3**. Az Eidos folytatja a PC mellett konzolokon is futó, a saját szemszögű lövöldözést implantokkal és többrétű probléma-megoldással párosító futurisztikus Deus Ex sorozatot – ami leginkább azért érdekes, mert a második rész szolidan megbukott. A harmadik részt nem az eredeti fejlesztőgárda hegeszti, nem is tudnák, hiszen ők (az Ion Storm) azóta megszűntek létezni, a csapat ezer felé szaladt. Az Eidos frissen létrehozott montreáli részlege kapta a feladatot, a projekt éppen most jutott túl a koncepcionális fázison – így gyakorlatilag semmilyen infóval nem szolgálhatunk róla, képeink sincsenek, az egyetlen támpontot a fejlesztők honlapján (http://www.eidosmontreal.com/en/games.html) megtekinthető rövidke animáció (minimál CGI, feliratokkal) jelenti. Vagyis: korai szakaszban tart a fejlesztés, megjelenés ennek megfelelően valószínűleg csak 2009-ben, egyelőre pontosan nem megnevezett platformokra (az X360 és a PS3 nagyon valószínűnek tűnik).

>> *Játékbejelentés csupaszon, numero kettő:* Ghostbusters. Korábban egy kiszivárgott, nagyon-nagyon rövidke prototípus videót láthattunk csak belőle, most már abszolút hivatalos: 2008-ban jön a multiplatform **Ghostbusters** játék.

A Szellemirtók interaktív kalandjáról egyébként az amerikai GameInformer előzetes-szekciójában írtak először, aztán pár







napra rá feltűntek az első képek a játékból. Sajna infók itt sem nagyon állnak rendelkezésre (akkor a „játékos" szekcióban írnánk róla, nem itt), egy-két apróbb érdekesség azonban még így is napvilágot látott. Például az, hogy az eredeti szereplőgárda (Harold Ramis, Dan Aykroyd, és Bill Murray) is erősen érintettek a játékban, ők adják a szereplők hangjait, és játék forgatókönyvének megírásában is szerepet vállalnak. A sztori nem a korábbi eseményeket dolgozza fel, hanem folytatás lesz – ha úgy tetszik, játékformában készül el a Ghostbusters 3. Ahogy érkezik további (érdemleges) infó, mindenképpen visszatérünk rá, gyermekkorunkban Luke Skywalker és Han Solo után harmadsorban szellemirtók óhajtottunk lenni, ha egyszer felnövünk. Nem röhögni, még bőven összejöhet! :-)

>> *Játékbejelentés csupaszon, numero három:* **Rainbow Six Vegas 2**. A Szivárvány Osztag Vegas-i kalandja is folytatódik a jelek szerint – az Ubisoft rövid sajtóközleményben 2008 tavaszára (március magasságára) datálja a folytatást. Részletek itt sem ismertek (illetve: van egy darab árva kép, ami akár az előző részből is származhatna), csak a platform-orientáció körül volt és van némi kavarás. A játék érkeztét beharangozó közleményben az Ubi „kurrens konzolokról" beszél, két nappal később pedig fellőttek a játéknak egy olyan termékoldalt, ahol kizárólag a PC-s és Xbox 360-as verzió szerepelt. Most akkor exkluzív, vagy nem exkluzív, vagy mi van? Ha oszlik a homály, erre is visszatérünk.

>> Csökkenti a Sony a **Playstation 3** fejlesztői csomagok (azaz a devkitek) árát – nem kicsit, nagyon, közel az eredeti árszabás felére. Ez konkrétan azt jelenti, hogy mostantól Japánban 950,000 jenért, Észak-Amerikában 10,250 dollárért, Európában pedig 7500 euróért érhető el a pakk – forintba átszámolva napi árfolyamon úgy 1.9 millióért lehetne hozzájutni, ha földi halandó is megvehetné. De nem veheti. A Sony értelemszerűen a PS3 fejlesztések megszaporodását várja a lépéstől. Eddig ők voltak ugyanis a legdrágábbak a piacon, egy X360 fejlesztőkészletért kb 10 ezer dolcsit kell leszurkolni, a PSP devkit megúszható 4000-ből, a legolcsóbb pedig – ahogy a „normál" masinák esetében is – a Nintendo Wii devkit, ez már potom 2000 dollárért vihető (lenne, de egy fejlesztő cimborákkal beszélgetve kiderült, hogy hatalmas sorban állás van értük, csak a nagynevű kiadók / fejlesztők kapnak azonnal Wii devkitet, mindenki másnak várnia kell – előfordulhat, hogy egy teljes évet).

>> A Tomb Raider kurrens epizódja (az első részt újragondoló és szép, modern ruhába öltöztető Anniversary) már szinte minden platformon lefutotta a maga tiszteletköreit – az utolsóként elrajtoló Wii verzió december elején került a polcokra. A jelek szerint az Eidos máris a folytatáson töri a kobakját: novemberben jegyeztették be / védették le maguknak a **Tomb Raider: Underworld** címet – élünk a gyanúperrel, hogy Lara anyó következő kalandjáról van szó. A címen kívül az állítólagos tartalomról is hallani már pletykákat: a sztori állítólag a maja naptár körül forog majd – a helyi hitvilág szerint az év utolsó öt napján a földi- és a túlvilág közötti kapuk kinyílnak, és…

>> A **Playstation 2** szépen lassan kihajózik az online vizekről: egy hónapja a Konami agyonlőtte a **Metal Gear Online**-t kiszolgáló szervereket, most pedig a Capcom készül hasonló lépésre. Az online szörnyvadászat és Racoon City zombiinváziójának közös túlélése került veszélybe: aki még játszani akar egy alaposat a **Monster Hunter** vagy a **Resident Evil Outbreak** többjátékos szekciójával, villámgyorsan rohanjon fel megtenni a búcsúköröket – a szerverek 2007 december harmincegyedikéig élnek, az éjféli pezsgőpukkanással párhuzamosan a Capcom kihúzza dugaszt a falból.

>> Botrányos körülmények között lépett le a Midway-től *Harvey Smith*, a **Blacksite: Area 51** kreatív direktora. Smith egy kanadai fejlesztői konferencián nyilatkozott a játékról a sajtónak, véleményét röviden, de roppant célratörően fogalmazva meg: „Az egész projekt el volt b****a". Smith a sommás kijelentés után elmondta, hogy nagyon rossz periódust tudhat maga mögött, a kiadótól gyakran alig pár napot kaptak egy-egy fontos játékelem véglegesre csiszolására, egy évvel ezelőtt a játék még romokban hevert, és villámgyorsan, kapkodva kellett játszható formába pofozniuk – ahogy ő fogalmazott „alfa státuszból egyenesen a végleges verzióba léptünk". A Midway szóvivője „Smith nyilvános felmondásának" nevezte a direktor kijelentéseit – és valóban, Smith már nem dolgozik a Midway-nél, lelépett (…mielőtt kirúgták volna, gyaníthatóan). A távozásával kapcsolatban rögtön pletykák keltek lábra: annak idején Smith volt a Deus Ex széria vezető dizájnere, amiből ugyebár (fentebb olvashattok róla) most készül a harmadik rész – így lehet, hogy a nyilatkozat és hirtelen távozás időzítése nem csupán a véletlen műve….

>> Visszatér a ringbe Larry, a **Leisure Suit Larry** sorozat főhőse. A cím a fiatalabb olvasóknak valószínűleg keveset mond, a húszonsok / harminckevés évesek viszont jó eséllyel kapják fel rá a fejüket. A Sierra rendkívül humoros (Larry a női nemmel folyamatosan mókás konfliktusokba keveredő lúzer kalandjait bemutató) kalandjáték-sorozata a kilencvenes évek első felében és közepén hódított, aztán szépen eltűnt a süllyesztőben – a széria feltámasztására tett kísérlet (Magna Cum Laude) felemásra sikeredett. A sorozat apukája Al Lowe most újra megpróbálja: hivatalos bejelentés még nincs, de a Larry hangját adó humorista, Artie Lange nemrégiben Howard Stern showban vendégeskedett, ahol mellékesen megjegyezte, hogy a közelmúltban fejezte be az új Leisure Suit Larry szinkronmunkálatait. Hajrá, Larry!



>> **Lionhead** helyzetjelentés: *Peter Molyneux* dizájner-félistenség az angol Eurogamer-nek nyilatkozva elmondta, hogy a **Fable 2**-vel minden rendben, a fejlesztés a tervezett mederben folyik, és jelenleg úgy látják, hogy 2008 év végére (közelebbit nem árult el) kis is tudnak jönni az Xbox 360 exkluzív szerepjátékkal. Az Oroszlánfej egy másik, szupertitkos projekten is dolgozik – a mindig szívesen és sokat nyilatkozó Molyneux erről szerényen annyit mondott, hogy ő mindig, minden játékukat szupernek, forradalminak és nagyratörőnek szokta nevezni, de ez (a titokzatos játék) tényleg abszolút szuper, forradalmi és nagyratörő lesz.

>> A **Greenpeace** tavaly nyár óta rendszeresen nyilvánosságra hozza azt a listát, amelyben a vezető elektronikai eszközöket (is) gyártó cégek munkáját értékelik, a környezetvédelem szempontjai alapján. Miért is érdekel ez minket? Mert az idei listán már a konzolgyártók is szerepeltek, méghozzá nem túl fényesen. A **Nintendo** egyenesen a lista utolsó helyén nyitott, nulla pontot érdemelve ki, de nem járt jobban a **Microsoft** sem – ők is az utolsó közt tanyáznak. A Greenpeace szerint mindkét cég fontos környezetvédelmi szempontokat hagy figyelmen kívül a konzoljaik gyártása során - a szempontok között a termékek alapanyagai, a természetes lebontódásuk ideje, a cserére való hajlandóság, az újrafelhasználás mértéke és a vásárlóik tájékoztatása szerepel, egyébként. Egyedül a **Sony**-t nem ostorozta a szervezet: ők viszonylag jó pontszámot érdemeltek ki idén, tekintve, hogy a Greenpeace szerint határozott fejlődést mutattak az elmúlt időkben a környezetbarát gyártási technológiák bevezetése és alkalmazása frontján.

>> Komoly a kavarás az új **Alone in the Dark** háza táján. Haladjunk fontossági sorrendben: november közepén érkezett a hír, hogy a játékot kiadó és finanszírozó Atari komoly anyagi problémákkal küzd – a két éve tartó pénzügyi válságból a neves sorozataik (Driver, Stuntman) értékesítése sem jelentett kiutat, a cégnek nyár végén sokmilliós kölcsönt kellett felvennie, hogy kihúzza az idei évet valahogy. Kiderült aztán, hogy a válság annyira komoly, hogy az Atari már a futó fejlesztéseit sem nagyon tudja finanszírozni, éppen ezért fel is hagy ezzel a tevékenységgel, a jövőben kizárólag forgalmazóként kívánnak tevékenykedni Észak-Amerikában – feltéve, ha lesz mit forgalmazni, a cég ugyanis éppen most veszti el az eddig Japánból importált Dragon Ball játékokra vonatkozó jogait. Ettől függetlenül az Atari európai ága állítólag él és virul – ott nincsenek



problémák, és éppen ezért a Franciaországban (Eden – ők csinálták legutóbb a Test Drive Unlimitedet) fejlesztett Alone in the Dark is meg fog jelenni rendben – jövő tavasszal. Ráadásul nem csak a korábban bejelentett nextgen (Xbox 360, Playstation 3 és PC) verziók debütálnak ekkor, a játékot áthajítják Wiire és Playstation 2-re – ezeket a verziókat a szintén francia Hydravision fejleszti. Plusz: ismét bedobták, hogy a játékot (ahol lehetőség van rá) még mindig epizódikusnak tervezik, vagyis az alapjáték viszonylag gyorsan bővül (fizetős letöltés formájában közre adott) új fejezetekkel.

>> A Nintendo a Wii megjelenéséig következetesen távol tartotta magát az online világtól, most azonban nagyon fut náluk a szekér – nem kifejezetten az online játszadozás terén, inkább a **Virtual Console**, azaz a „tölts le retro játékokat tőlünk jó pénzért" fronton. Támogassuk meg számadatokkal a fenti kijelentést: a Virtual Console nagyjából egy éve startolt, ebben az időszakban pedig nem kevesebb, mint 7.6 millió játékot sikerült online értékesíteni, összesen 33 millió dollár értékben. A Nintendo éppen ezért nem hagyja parlagon heverni az online disztribúció egyéb formáit sem: 2008-ban a retro kínálathoz kifejezetten a Wii letöltögetős szolgáltatására fejlesztett, teljesen új játékok is megjelennek majd az arzenálban, WiiWare gyűjtőnéven.

>> A végére hagytuk az elmúlt hónap egyik legmókásabb történetét. Az angol West Ham United válogatott hálóőre, Robert Green igen furcsát válaszolt az elbukott horvát-angol Európa bajnoki selejtező után a verség okai felől érdeklődő újságíróknak. A brit kapus ugyanis **a videojátékokat tette felelőssé** a sikertelenségért, szerinte sürgősen ki kéne hajítani az angol otthonokból a Pléjsztésönöket és az Ikszbokszokat, mert a gyerkőcök inkább azokkal játszanak foci helyett, azaz (idézzük) „elmenekülnek a valóságtól". Green Argentínát és Brazíliát hozta fel ellenpéldaként: ott szerinte nincsenek játékgépek (dehogy nincsenek!), éppen ezért jó a foci. Tessék mondani, Magyarországon hány konzolt kéne kidobni ahhoz, hogy végre ne becsukott szemmel üljön le az ember egy hazai meccs elé?

Liquid







A Hónap Témája

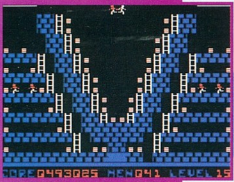
BEUGRATÁS

„Ügyességi játék: gumiasztalszerű kütyükön ugrálva kell különböző mütyüröket begyűjteni.”
(A Bumpy's Arcade Fantasy c. freeware játék ajánlójának szellemi padlószintje)

:: ül ::

„Nem úgy volt az, kis hülyém” – nézett szeretettel a Mindentudó Édesapa a kisfiára, aki a frissen leárazott negyvengigás PlayStation 3-on pörgette az Unchartedet, és elragadtatásában összefüggésbe hozta a Naughty Dog csapatának játékát és a spanyolviasz világrajövetelének körülményeit – tévesen. (Előzőleg Daxterre és posztpánkos cimborájára, Jakre kente a Golf-áramlat óceánba vizelését is.) Hogy ti se haljatok meg ostobán, gyorstalpalón végigszökdécselünk a platformjátékok fejlődésének ügyes-bajos szakaszain – utána talán megfejthetitek azt is, hogy a passzátszél kinek az anyagcsereterméke.

De nem lesz egyszerű – mert mit is nevezhetünk platformjátéknak? Az ortodox megközelítés és az időrendhez ragaszkodás a **Frogs** című játékra mutat, ami 1978-ban elsőként vezette be az ugrást, de ha ez lesz a startpont, akkor a Tomb Raider, a Gunstar Heroes, a Metroid és a Metal Slug is beleesne a szórásba. És, mint látni fogjátok, ez tulajdonképpen megtörténhet. Hogy elkerüljük a képzavart, maradjunk annyiban, hogy ügyességi/feladatmegoldós/gyűjtögetős anyagok... a fősodor szerint legalábbis, de az alstílusok, a különféle kategorizálási szempontok ezt könnyen felboríthatják. Oda se neki – majd türelmes leszek, mint apa a hülye fiához.


lode runner

:: négykézláb ::

Tehát volt a Frogs, majd 1980-ban érkezett a Universal **Space Panic**-je, amit Chris Crawford az első platformjátékként könyvelt el – és valószínűleg neki lesz igaza. A koppintás és az inspiráció közti vékony határt a Space Panic klónjai jól szemléltetik, például a névben is fantáziátlan Apple II port, az **Apple Panic**, de leszármazottként tekinthetünk a **Lode Runner**re is, ami a robotok elöli menekülésnek, a (világszinten elsőként) beépített pályaszerkesztőnek, és a későbbi, Nintendo64-es érában debütált 3D-s folytatásnak köszönhetően jól mutatja, hogy nem volt teljesen ötlettelen darab.

Közben történt valami – egy, a Nintendóhoz frissen szerződtetett fiatal festőművész, bizonyos Miyamoto Shigeru megbízást kapott, hogy legyen olyan szíves, és rázza fel egy kicsit a Nintendo játéktermekben megbicsaklott, Radar Scope nevű játékát. A kérésnek abszolút eleget téve szemügyre vette a fáradt, Galaxians-ből és Space Invaders-ből építkező koncepciót, és egy laza mozdulattal a kukába is söpörte azt. Az alapötletet máshonnan merítette: gyermekkora meséiből (különös tekintettel „A szépség és a szörnyeteg”-re, de volt ott Popeye és King Kong is), és a 3000 Radar Scope kabinetből 2000 immár a **Donkey Kong** alatt duruzsolt.

Mint egy modern sikertörténet (leszámítva, hogy huszonöt éve volt) – néhány hónap alatt hatvanezer megrendelésre hatványozódott az érdeklődés mértéke, a pénzügyi buktatót jelentő „Radarernyő” pedig száznyolcvanmillió dollárt fialó pénzgyárrá változott.

A platformjáték jövedelmező üzletnek tűnt, a kontrázás pedig nem maradhatott el, így 1982-ben betört a piacra az Activision és a **Pitfall**, ami az Atari 2600 történetének legjobban (négymillió példányban) fogyó játékává vált, és homályosan bár, de elkezdte kibontakoztatni a „haladunk balról jobbra, és kincseket keresgélünk” szisztémát.

(2003-as, az Edge magazinnak adott interjújában David Crane, Harry Pitfall szülőatyja mesél a játék designjának keletkezési körülményeiről. *„Leültem egy üres papírral, és a közepére rajzoltam egy pálcikaemberkét. Oké, mondtam, itt van ez a futkározó kis fickó, tegyük rá egy útra (két újabb vonal a papírra). Hol van ez az út? Legyen mondjuk egy dzsungelben! (Néhány fát firkál a háttérbe.) Miért rohan? (Kincseket keres, ellenfeleket kerülget, satöbbi.) És megszületett a Pitfall. Az egész nem tartott tovább tíz percnél. És körülbelül ezer órányi programozással később elkészült a játék.”*)

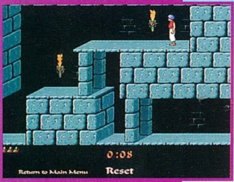
Az Epyx a logika és az ügyesség kellemes kollázsát preferálta; Dennis Caswell **Impossibile Mission**je a Commodore 64-en alkotott maradandót, a cég egyik legnevesebb címévé avanzsálva, amely olyan nagy nevek előtt törte az utat, mint a – jóval később érkező – **Prince of Persia.**


donkey kong


pitfall

:: botorkálva ::

1985-re a scrollozós platformjátékok ugyancsak megvetették a lábukat. Nagy év volt ez: a Taito a **Legend of Kage**-dzsel villantott az árkádokban, multiscrollinggal dúsított játékmenettel kínálva meg a kedves érdeklődőket, a Sega korán elsült, és bedobta a nem túl izgalmas **Flicky**-t, a Namco **Dragon Buster**-e pedig a Pac-Land hardverét nyüstölte továbbra is. De ekkor Miyamoto (akinek valószínűleg eddigre már véresre veregették a vállát) az otthonokba küldte a NES-t, és vele együtt a **Super Mario Bros**-t. Ha valakinek be kéne mutatnom, szimultán le is kéne hülyéznem, így ezt a részt ugorjuk is át, és csak a „platformjáték-alapvetés” és a „legnagyobb példányszámban (40 millió!) értékesített videojáték” címszavaknál ragadjunk le. Isteni volt, van, és lesz.


prince of persia 2


alex kidd


sonic the hedgehog


earthworm jim


aladdin megadrive

:: felegyenesedve ::

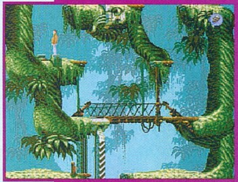
A Sega felismerte, hogy az őrületes sikerű vízvezeték-szerelő ellen **Alex Kidd**et harcba küldeni erősen „pofon a sz*rnak"-kategóriás cselekedet, úgyhogy a korábban Gameboyt megjárt **Super Mario Land**re, és az új konzollal, a SNES-szel megküldött **Super Mario World**re Yuji Naka a **Sonic The Hedgehog**gal replikázott. Míg a Mario-játékok megfontoltabb, keresgélős, gyűjtögetős metódussal dolgoztak (több pont és több élmény jutott a titkos helyszíneket felderítő, minden sarkot bejáró játékosoknak, mint azoknak, akik csak a cél felé törtettek), addig a kék sün eszelős sebességgel járta be a két rendelkezésére álló dimenzió minden szegletét, ami – nem mellesleg – a Sega Megadrive bicepsz-bemutatója is volt egyben. Egy új design, egy új karakter – masszív bevételi forrás, kivételesen csúcsminőségű áruért.

A 16 bites konzolok megkerülhetetlenek a platformjátékok történetében; a két first party húzócímen kívül itt vetette meg a lábát a Shiny Entertainment **Earthworm Jim**je, az agybeteg űrföldigiliszta revolverhős, a számítógépes hardvereket is behálózó (és briliáns stratégiai- és szerepjátékaikkal manapság sajnos csak pécén szívdöglesztő) Blizzard Entertainment **The Lost Vikings**-e és **Blackthorne**-ja, a Disney-figurákat interaktivitásba tuszkoló **Aladdin** (**Prince of Persia 2** konkurensként, nyilván), a **Lion King**, és a **Mickey** „Buzi Magyar Szinkronhang" **Mouse**. Az ős-platformer Donkey Kong karaktere sem maradt kihasználatlanul: a Rare fejlesztőcsapata a **Donkey Kong Country**-szériával az utolsó verejtékcseppig hajtotta a SNES hardverét, és nemcsak audiovizuális téren, de stílusát, báját, és a kihívást tekintve is örök klasszikusként került be a történelembe mindhárom epizódja.

Kiemelt bejegyzés: a sok szórakozás mellett történt egy fontos és ritka esemény. Míg manapság a Kelet felől érkező ingereket hasznosítják a nyugati félteke *brain drain* és koppintás keverékéből álló technikájával, annak idején, egészen pontosan 1991-ben egy Eric Chahi nevű földre pottyant francia istenség egy szál magában (pontosabban: Jean-Francois Freitas zeneszerzővel kollaborálva) legendát teremtett, ami az **Another World** névre hallgat mifelénk – Észak-Amerikában **Out of This World**ként, Japánban pedig **Outer World** néven jegyzik. A *cinematic (cinematique) platformer* alstílus talán legnevesebb képviselője, a főhős egy idegen világba tévedve szegül szembe kalandok és veszedelmek tucatjaival, mindezt filmszerű, izgalmas tálalásban, monotonitástól mentesen. Hideo „Metal Gear" Kojima és Fumito „ICO" Ueda egyaránt leborultak Chahi nagysága előtt, leghíresebb alkotásaik fő ihletőjeként mutatva a zseniális darabra. Közvetlen leszármazottak: egy évvel később a Delphine kijött a **Flashback**kel, majd 1995-ben egy 3D-s folytatást, a **Fade To Black**et indított pályára. Kicsit később a Century Interactive és a BMG **Bermuda Syndrome**-ja borzolta a kedélyeket PC-n, kalandjáték-elemekkel feldobva a szökdécselést. Nagyot ütött, amnéziát okozott, nem is emlékszik rá senki.

(Alstílusok, Earthworm Jim... ha már itt tartunk, ne menjünk el szó nélkül a shooterek dinamizmusát és a terepeken manőverezést váltakozó arányban mixelő *run 'n' gun* mellett. Lövedékzápor, folyamatosan pumpált adrenalin, helyenként humor, gegek, ügyességi próbák, és olyan nevek, mint az SNK **Metal Slug**ja, a Treasure 16 bites gyöngyszemei, a **Gunstar Heroes** és az **Alien Soldier**, a **Contra**, a mostanában FPS-ben utazó Epic **Jazz Jackrabbit**je vagy a sequel-világbajnokság egyik dobogósa, a **MegaMan/Rockman** – most már tudjátok folytatni ti is a sort.)


another world

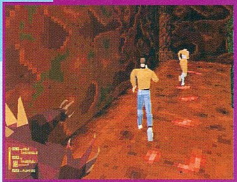

flashback

:: futva ::

Megérkeztek a 32 bites konzolok, és kezdetét vette az új dimenzió meghódítása. A Saturnos **Bug**, a (PlayStationt is megjárt) **Pandemonium** és a Sonic Team **Nights Into Dreams**-e, no meg a később érkezett **Klonoa** a 3D-t mindössze retinaflashként alkalmazták – sőt, a Bug, még a **Clockwork Knight** stílusában, renderelt 2D-s sprite szereplőket mozgatott. Az igazi (falon) átütést a konzolgeneráció utolsó belépője, a Nintendo okozta, amikor a **Super Mario 64** megmutatta, hogy hogyan kell kinéznie egy 3D-s platformjátéknak. Ki mint alapvet, úgy arat – szakmai és üzleti siker, Miyamotót meg nyilván vállon hordják Kiotótól Azerbajdzsánig. A szabadon bejárható, nagyméretű terepek, és az immár standarddá váló analóg stick használata szokatlan, de fantasztikus élményt nyújtott, és az akkoriban debütáló, a 3D-t egyelőre még csak látványosság szintjén alkalmazó **Crash Bandicoot** sokkal inkább hű volt ahhoz, amit addig láthattunk.

Sok nagy cím ellenére kritikus időszak volt ez a platformjátékoknak. Az egykoron **Commander Keen**t hegesztő John Carmack immár a full 3D-t villogtató FPS-re, a Quake-re fókuszált, **Duke Nukem** a 2D-s ügyeskedésből az interaktív belsőnézetű mészárszék nagypofájú izmos főarcává avanzsált. A kitartást, akció-orientált játékmenetet és a klasszikus nehézséget a modern, pofaleszakítós stílussal Toby Guard, Paul Douglas és az Eidos bandája kalapálta össze, amikor a **Tomb Raider**ben egy Lara Croft nevű nagycsöcsű angol kincsvadászlányt küldött felderíteni terepekre. (A sztori további ismertetésétől eltekintenék, aki nem ismeri, játsszon a fürdőkádban hajszárítóval.) A különféle klónok leragadtak a női karakter középpontba állításánál és a tömény tűzharcoknál, így követője nem igazán akadt, csak másolata – a platformjáték-ellátást ebben az időben a Nintendo64 és a Rare gárdája biztosította, akik **Banjo & Kazooie**-t és **Donkey Kong 64**-et pumpáltak a vérkeringésbe.

A 2D-s cinematic mezőnyben is feltűnt két fontos alkotás: a Chahi által jegyzett, öt évig fejlesztett, majd végül 1998-ban megjelent **Heart of Darkness** igazi kis ékszer a maga nemében; a terepek kifinomultabbak, aprólékosabban megtervezettek, a vektorgrafikákat renderelt CG betétek váltották – és mégsem nyitott másban új fejezetet. Kár, de az élmény azért kárpótol. Az **Oddworld: Abe's Oddysee**, és a karakteres, csúnya kis főszereplője, Abe, viszont annál inkább – a **Head over Heels** óta szinte nem is látott kooperatív, agyalást igénylő játékmenet, a bizarr világ, a zseniális hangulat magába szippant, és nem ereszt. Sequelek és portok kísérik útját, PC-től Xbox-on át Gameboy Colorig mindenfelé. Helyesen.


fade to black



nights into dreams

:: visszaül ::

Talán feltűnt, hogy már a lap alja felé kavargunk, és még szó sem esett a 128 bites (hatodik) generációról – hol van a Dreamcast, a Gamecube, a PlayStation 2 és az Xbox? Süllyesztőben, drágáim. Játékok? Azok voltak, kevéske jelentőségteljes címmel. A Sega Sonic sírjára szállította a virágot az Adventure-részekkel (a 3D alcímet viselő epizód amúgy is csak egy izometrikus csatangolás volt), és a Dreamcast is „csak" a legjobb minőségű porttal gazdagította a PlayStationről és N64-ről átráncigált, korábban síkvidéken, később térben is pörgő **Rayman** második részét (folytatás következik: PlayStation2-n és Xbox-on). Az Xbox a **Blinx** két adagjával állt elő exkluzívként, valamint a menet közben (dollár-százmilliókért) átcsatangolt Rare optikailag tuningolta a korábban Nintendo64-es **Conker**t. PS2? A Crash-sorozattal PlayStationön brillírozó Naughty Dog Jak & Daxterrel csapatott, és az Insomniac Games a Sony-val kettesben a **Ratchet & Clank** duót állította a rajtvonalhoz.

A Nintendo? ők a GBA-s retro-gyűjteményük újracsomagolásán kívül a **Super Mario Sunshine**-t küldték a szorítóba, ahol annak rendje és módja szerint ki is ütötték mindenkit – de ez nem a forradalmat hozó játékmenetének, hanem a kihívók (persze, viszonylagos) gyarlóságának köszönhető. Vakok közti félszemű, de király. (Super Mario Solid Snake eyepatch-ével... belegondoltam, agybeteg.) Egy cím van még említésre érdemes, a Grim Fandango-t, a Day of the Tentacle-t és a Full Throttle-t megálmodó Atyaúristen, Tim Schafer **Psychonauts**-a – eszméletlen hangulatú játék, a „kasszasiker" fogalmától olyan távol, amennyire csak lehet. Ennyire kelendő ma a minőség.

(fájni kezd a lelke)

Most el kell mennem sírni.

(könny és takony)
(durva idealizmus)
(szip)


super mario 64


crash bandicoot

:: who's next? ::

...aztán történt egy olyan, hogy a nemrégiben megérkezett Super Mario Galaxy kereken tíz pontot kapott az Edge-től, a kezdeti gyér japán érdeklődést sikoltozó vágottszeműek boltba rohanása váltotta fel, az 576 fórumának N-logót s*ggére tetováltatott szekciója pedig szuperlatívuszokban és pozitív előjelű indulatszavakkal kezdtek el kommunikálni. (És nemcsak ők.)

Ültem egy bögre kakaóval, vakartam a fejemet, és feltettem a kérdést:

„Miyamoto megint odarakta a tutit?"

(A Sony-rajongóktól elnézést kérek, hogy nem az új Racsetet dicsőítettem fél oldalon, de ki se próbáltam, és ellenszenvesek az olyan karakterek – pláne főhősként –, amik inkompatibilisek a rágcsálóirtó szerekkel.)

Tyler
hc.one@freemail.hu


banjo & kazooie

2007 legjobb játékai

Álmodni sem lehetett volna jobb évet, mint 2007. Ha videojátékos vagy – márpedig annak kell lenned, ha ezen sorokat olvasod –, akkor az elmúlt 12 hónapban sok könnycseppet elmorzsoltál örömödben.

Kettőezerhét. Az év, amiről senki sem hitte volna, hogy felül fogja múlni a parádés 2006-ot, de sikerült neki, méghozzá nem is akárhogy: a következő generációs konzolok korszaka nem csak, hogy beköszöntött, de több lapátnyi földet szórt a múlt ködébe vesző PS2 – Xbox – Gamecube trióra, jobbnál-jobb alanyokkal dicsőítve a nagyfelbontású, abszolút multimédia-centrikus masinák korát. Nagyon nehéz dolgunk volt akkor, amikor a legjobb játékokat kellett összeszednünk: rengeteg jelentkező volt, ráadásul a már betonbiztosnak hitt kategóriáinkhoz is igazodnunk kellett. Így fordulhattak elő kisebb anomáliák, de ez ne tántorítson el senkit. Az 576 Konzol szerkesztőgárdája körkérdés formájában, hosszú-hosszú órák során vitatta meg, hogy ki s milyen díjra érdemes. Íme a végeredmény!

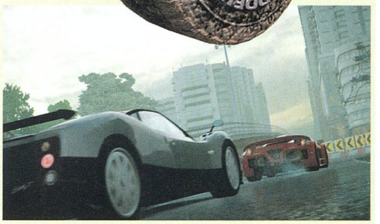
AZ ÉV JÁTÉKA » AUTÓS

PROJECT GOTHAM RACING 4

Kiadó: **Microsoft** Fejlesztő: **Bizarre Creations**

Kezdetben úgy tűnt, hogy a kategória versenyzők hiányában távol marad, vagy legalábbis alapos nadrágszíj összehúzáson megy keresztül. Ám ahogy az archívumban kerestük a jelölteket, rá kellett jönnünk, hogy bizony idén volt jó pár érdemleges megjelenés, méghozzá nem is akármilyen sorozatok új tagjainak részvételével. Elsőként a PS3 exkluzív hetedik *Ridge Racer* futott be az első PS3-as tesztek alkalmával, de szépsége és sebességérzete ellenére nem rengette meg a világot, semmi olyat nem nyújtott, amely kiemelte volna a kategória többi jelöltje közül. A *Formula One Championship Edition* leginkább egyedisége miatt ért el jobb pozíciót: Forma 1-es játékból, főleg hivatalosból manapság nagyon kevés van és már a TV-ből ismert kijelzők miatt is érdemes egy nagyobb pillantást vetni a Sony játékára. PS3 fronton leginkább a kötetlen és látványos száguldást kínáló *Motorstorm* emelkedett ki – a soványka egyszemélyes opciója viszont nem volt elég meggyőző a trófea kiosztásához. A Wii tulajokat az aszályra emlékeztető állapotból az *Excite Truck* élesztette fel egy kis időre, több-kevesebb sikerrel. Komolyabb erőfeszítést a *Forza Motorsport 2* mutatott, de csak ezután jöttek a nagy visszatérők, előbb a Colin sorozat mutatta meg a *DIRT*-tel, hogy az időközben az élők sorából eltávozott legendás ralihőshöz méltó játékot is lehet csinálni, aztán pedig fél évtizedes csetlés-botlás után a SEGA is belehúzott és mindenki legnagyobb meglepetésére ez alkalommal nem baltázta el a dolgot. A *Sega Rally Revo* nem csak szép, de hoz mindent, ami egy árkád ralitól és a sorozat részeitől elvárható. De aztán... aztán jött a **PGR 4**, ami mindent megváltoztatott. A némely tekintetben kissé kiábrándító harmadik rész után a negyedik visszanyúlt a sorozat aranykorszakába, mindezt megfejelte egy olyan grafikus körítéssel, melynek láttán szem nem marad szárazon, erre rátett egy olyan tartalmas szingli és multi módot, hogy egy életre ne unatkozz, utána pedig kacagva zsebelte be a 9.5 pontot – na meg az év autós játéka címet.













A LEGJOBB KOSZ DIRT

Ha lekaparhatatlan sárról, egyre nagyobb tócsává duzzadó vízről és hatalmas felhőkben lebegő porról, koszról és hóról van szó, akkor egyértelmű, hogy melyik az a játék, amely ezt mind tartalmazza.



AZ ÉV JÁTÉKA » SPORT

GUITAR HERO 3
Kiadó: **Acitivison** Fejlesztő: **Neversoft**

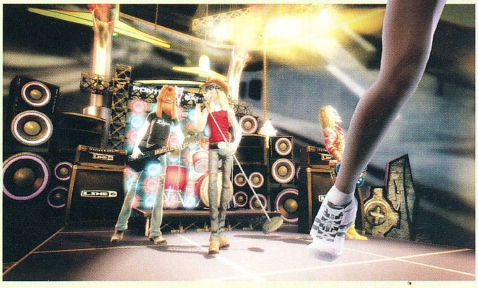


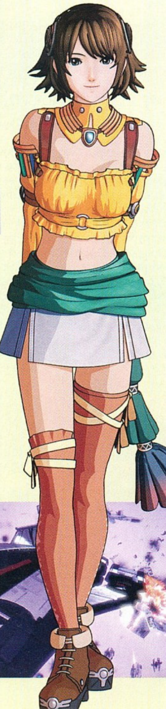
Sportjátékok frontján általában nem túl izgalmas a helyzet. A szokásos gyanúsítottak mind feltűnnek évről évre, de nem igazán kavarják fel az állóvizet – nincs mivel. A bejáratott szériáknak és a kötött témáknak megvan az a hátránya, hogy egy idő után már nem lehet újat mutatni, csak az adatokat frissíteni. Az öregedés sajnos a forradalmat eddig vezető *PES 08* esetében is megmutatkozott, a Konami lassan de biztosan eljut oda, ahová a FIFA sorozat révedt bő hét évvel ezelőtt, és ahol a *Fifa 08* most is tart. A *Madden NFL 08* még mindig toronymagasan az EA Sports kínálat legjobban összerakott darabja, de az NFL közvetítések ellenére komolyabb sikerre itthon nem számíthat, de ami késik nem múlik. Viszont itt is volt visszatérés, nem is akármilyen: ha nem a Sonicról van szó, akkor a SEGA-ra még ma is lehet számítani. A *Virtua Tennis 3* játszi könnyedséggel hódította vissza az őt megillető trófeát a Top Spintől: a VT még mindig remek alapokon nyugszik. A következő generációs erőforrásoknak hála pedig szebb, mint bármikor. Igazán nagyot mégis a monotonsággal és szürkeséggel vádolt EA mert lépni. A *Skate* bejelentésekor a Tony Hawk széria hátszelét meglovagolni kívánó nüansznak tűnt, viszont az első képek és videók óta már a figyelem középpontjában állt. Habár az extrém sportok videojáték adaptációi manapság nem éppen a legkelendőbb szoftverek közé tartoznak, a Skate jött, látott és győzött. Az alapjaiban újraértelmezett irányításnak hála minden eddiginél realisztikusabb gördeszkás élményben lehetett része a szerencséseknek. A kategória nyertese mégsem ez, hanem egy szigorúan véve nem sportjátéknak tekinthető alany lett – a prímet a **Guitar Hero 3** vitte. Mert a gitárzúzás nem csak művészet, hanem komoly fizikai igénybevétel is egyben, vagyis sport, ezért is szerepel ebben a teamben. Szerepel és nyer, minden félelem ellenére a fejlesztőváltás nemhogy rosszat, de inkább jót tett a sorozatnak. A minimális cicomák mellett a GH3 leginkább a minden eddiginél erősebb zenei kínálatával utasított maga mögé mindenkit.

SZOKNYA KÜLÖNDÍJ VT3

Hosszú, izmos combok, sokat sejtető hajlatok, napbarnított bőr és időnként előbuggyanó apró bugyi: idén a miniszoknya különdíjat a minden teniszjátékok atyja vitte haza.







AZ ÉV JÁTÉKA » SZEREPJÁTÉK

MASS EFFECT
Kiadó: **Microsoft Game Studios** Fejlesztő: **BioWare**

Szerepjátékból egy évben sincs hiány, amíg világ a világ és amíg Japánt nem mossa el egy cunami, addig garantáltan ömleni fognak az RPG-k. Tavaly a trófeát az FF12 vitte el, idén viszont már fordult a kocka – nagyobb lélegzetvételű Final Fantasy epizód nem akadt. Volt viszont remake, az *FF Tactics* nem csak Veres Miki, de Martin szívét is megdobogtatta a tökéletes átiratával. De a múltidézés mellett 2007-re leginkább az új, később talán sorozattá bővülő darabok voltak jellemzőek. Itt volt kapásból a Japán meghódítási kísérletében kulcsfontosságú szerepet játszó *Blue Dragon*. Az animével és mangával is megtámogatott BD nem durrant akkorát, mint amit az előzetesek alapján produkálnia kellett volna, inkább becsületes iparosmunka volt. A *Rogue Galaxy* hasonló eredményt ért el, a Level 5 műremeke 2 év késéssel ért el hozzánk és inkább a hardcore RPG rajongókat vette célba – nekik viszont garantált szórakozást nyújtott. Igazán nagy újítást az *Eye of Judgement* hozott, a gyűjthető kártyajátékokat az interaktivitással és a 21. századi technikával egyesítő kísérlet merészen gondolta tovább a Magic the Gathering hagyatékot. Az FFT vonulatot a parádés PSP exkluzív *Jean d'Arc* vitte tovább. A gépből minden egyes csepp erőforrást kisajtoló, mesésen festő, elképesztően átgondolt játékmechanikájú és mangás történetű csoda egy hajszállal maradt le a trónról, ennyire még semmi sem volt közel ahhoz, hogy megkoronázzák. De a hagyományt megtörve ebben az évben egy nyugati szereplő dominált. A BioWare eddig is a CRPG-k mestere volt, de a **Mass Effect**tel garantáltan egy életre megszerettették magukat. Talán a Babylon 5 óta nem volt ennyire jól átgondolt sci-fi világ egyetlen médiumban sem, a Mass Effect által életre keltett univerzum az elmúlt évtized legerősebb darabja. Népes, gazdag és logikailag hibátlan struktúra, melyre egy fordulatokban bővelkedő történet, egy leegyszerűsített de roppant élvezetes szerepjáték szisztéma, valamint egy igazi következő generációs látványvilág tette fel a pontot.





A LEGTÖBB SÁRKÁNY BLUE DRAGON

Süsü évtizedes távolléte miatt a sárkányhiányt japán kollégái pótolták. A Blue Dragon minden eddiginél több szárnyas lényt vonultat fel, az uniszex hitvalláshoz igazodva kék színben.



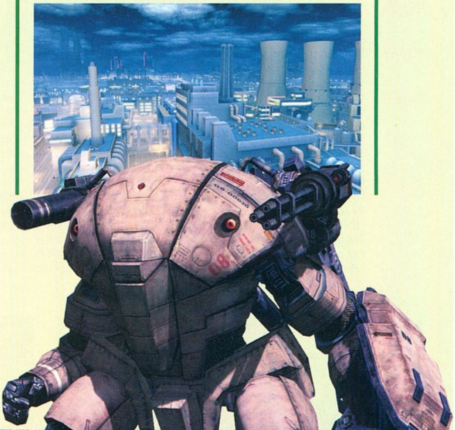
AZ ÉV JÁTÉKA » **AKCIÓ**

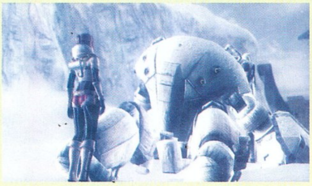
LOST PLANET
Kiadó / Fejlesztő: **Capcom**

Ha akcióról van szó, akkor a mennyiség mindig garantált, a minőség viszont már más tészta. Idén sajnos nem lehetett Dunát rekeszteni, elsősorban mindenki a belső nézetes lövöldékre koncentrált, de a mezőny ennek ellenére összeállt, méghozzá nem is gyenge résztvevőkkel. A sort a *GRAW 2* nyitotta, az Ubisoft nagyon nem vitte túlzásba a folytatás újításait, inkább csak az előd hibáit javította ki – szépnek szép, jónak jó, de nem annyira, hogy díjat érdemeljen. Komoly meglepetést a *Crackdown* okozott, a GTA klónnak tűnő őrület végül az év egyik legszórakoztatóbb darabja lett nyitott, elképesztő méretekben és magasságokban gondolkozó világával – kár, hogy nagyobb missziókra és történetre már nem futotta. A hordozható MGS viszont e téren pótolta a hiányt, a *Portable Ops* már alaposabban rágyúrt a tartalomra, a grafikára, de a multiplayer irányultsága miatt sokan máig nem fogadják el a sorozat részeként. Ellentétben a *Logan's Shadow*-val, a PSP képbe kerülésével új lendületet kapott Syphon Filter széria részről részre lenyűgözőbb, az LS nagyon dobogó közeli pozíciót kaparintott meg magának. A *Stranglehold* leginkább a hongkongi akciófilmek szerelmeseinek szívét dobogtatta meg hihetetlen akcióorgiájával, a legnagyobb közönséget mégis a multiplayer orientált *Warhawk* mozgatta meg. A légi és a földi küzdelem sajátságos keveréke hosszú utat járt be míg végre megjelent, de kálváriája ellenére a végeredmény nem hagyott maga után kívánnivalót Külön verekedős kategória híján ide kellett sorolnunk a *Virtua Fighter 5*-t is, de az év legjobb akciójátéka címe már korán, januárban kiosztásra került: a **Lost Planet** magabiztosan tartott ki 11 hónapon át. A Capcom nem aprózta el a dolgot, az LP igazi hardcore játék, az átlaghoz képest jóval magasabb nehézségi foka miatt lényegében egy rosta – de milyen rosta! Grandiózus, gyönyörű, a régmúltat idéző, igazi akciójáték alapvetés, ráadásul hamarosan a PS3 tulajok is megszemlélhetik, hogy miért ő lett 2007-ben kategóriája legjobbja. Csak tessék előbb acélideget beújítani!

A LEGTÖBB GÖMB CRACKDOWN

Lochness-i szörny, himalájai jeti, unikornis, Minotaurusz, szibériai mamut – ezek azok a lények, melyeket hidegben, hóban, tornádóban, cunamiban is könnyebb megtalálni, mint a Crackdown rejtett gömbjeit.









AZ ÉV JÁTÉKA » **KALAND-PLATFORMER**

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
Kiadó / Fejlesztő: **Nintendo**



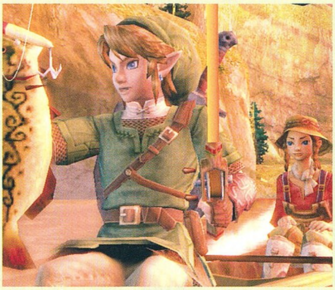
A legnagyobb meglepetést idén a kaland-platformer kategória okozta: a tavalyi mezőny nem volt túl erős, idén viszont mintha minden kiadó és fejlesztő erre gyúrt volna. Már a jelöltek kiválasztásával is gondban voltunk, a döntéshozatalnál pedig valósággal zokognunk kellett. Haladjunk: a platform győzteseknél a *God of War 2* dominanciája nem volt kérdéses, kategóriájában viszont akadtak nála jobbak, de a PS2 hattyúdalának tökéletes volt. A *Tomb Raider Anniversary* remekül támasztotta fel a sírból az első TR-t, az ezt követő *Ninja Gaiden Sigma* a PlayStation szekértábornak is megmutatta, hogy miért is lehet az örökké napszemüveget viselő Itagaki játékát szeretni. A *Heavenly Sword* körülbelül ugyanazt nyújtja, mint a God of War csak épp női szereplővel, de már következő generációs színvonalon, pazar narrációval és színészi játékkal. Visszatérő a *Ratchet & Clank Future* volt, ami a jelen konzolgeneráció egyik legszebb alkotása és az egyetlen érdemleges platformjáték is egyben. Már a méltatlanul hanyagolt stílus bevállalása miatt is külön díj járna neki, de önmagában is megállja a helyét, főleg, ha rajongsz a sorozatért. A *Silent Hill Origins* novemberben esett be az ajtón és a keserédes negyedik rész után visszaadta az SH sorozatba vetett hitünket, pedig félelmeink voltak, hisz ezt már nem az eredetit elkövető japán, hanem egy gaijin amerikai csapat pofozta össze. A nagy verseny végül két szereplő között dőlt el, végül a PS3 kínálatát erősítő *Uncharted* maradt alul. Pedig gyönyörű, részletesen és nagy odafigyeléssel kidolgozott, mondhatni igazi hiánypótló, de egyszerűen nem tehettük meg, hogy a **Twilight Princess**-t ne honoráljuk. Igaz, hogy tavalyi darab, de az 576 Konzol csak idén vette górcső alá a Wii kései európai megjelenése miatt. Ugyan Link ezúttal nem váltotta meg a világot és nem taszította le trónjáról az Ocarinát, azért bebizonyította, hogy még mindig lehet elképesztően tartalmas, grandiózus, minden négyzetcentiméterén tökéletességet sugárzó csodát alkotni, így végül 2007 legjobb kaland-platformere egy 2006-os, Gamecube-os játék lett, de a Mario Galaxy hatása azért nem maradt el...

A LEGNAGYOBB KEBEL TRA

Zalatnay Cini is megirigyelhetné azt a kebelméretet, mellyel Lara Croftot áldotta meg a sors, az atyaúristen, vagy valami pattanásos, elhízott, okulárés amerikai designer. Mert nincs elég nagy mell!







AZ ÉV JÁTÉKA » LÖVÖLDÖZŐS

CALL OF DUTY 4

Kiadó: **Activision** Fejlesztő: **Infinity Ward**

Tavaly nagyon jó volt shooter rajongónak lenni, idén meg egyenesen pazar – ilyen erős mezőny mint idén évek óta nem volt és talán évek múlva sem lesz. A PlayStation 3 nyitó- és jelenlegi kínálatát erősítő *Resistance: Fall of Man* látszólag magabiztosan tartotta magát. A brit környezetbe helyezett alienirtáson azonban megmutatkoztak a fáradtság tünetei akkor, mikor a semmiből lecsapott a sötétség. A *The Darkness* méltatlanul alulértékelt műtárgy: a Starbreeze ezúttal nem robbantott akkorát, mint a Riddick esetében, de amit letettek az asztalra képregény-adaptáció címén arra bárki büszke lenne. Stinger és a Metroid rajongók szívét a harmadik, minden korábbi Prime-nél erőteljesebb *Corruption* dobogtatta meg. Samus Aran Wii-s visszatérése ennél jobban nem is sikerülhetett volna. De eljött augusztus és vele eljött a régóta várt *BioShock* is. Az Irrational nem aprózta el a dolgot, a System Shock hagyatékát továbbgondoló víz alatti felfedezés nem csak a 2007-es év, de minden idők egyik legerőteljesebb hangulatbombája. Sokáig úgy tűnt, hogy nem is akad méltó kihívója. De jött és azonnal eladási rekordokat döntögetett az X360-as *Halo 3* – úgy tűnik, az emberiség megmentőjének kalandjai idén véget értek. Aztán a Valve mindenkit meglepett: az Episode Two befejezésének hála végre a hónapokat késő *The Orange Box* is megszületett, a baba pedig egészséges lett, olyannyira, hogy a maximális tízes pontszámot is bezsebelte. A Gordon Freeman vezette történet gyűjteményes kiadása mindenkinek kötelezően ott kell lennie a polcán. Öt játék egyetlen áráért, már csak a közel 70 órás szavatosság miatt is a kosárban a helye, hát még ha hozzávesszük azt a színvonalat, amelyet a Half-Life 2 és „folytatásai" produkálnak ennyi év után is. De a királyi székre végül egy veterán tartott igényt. A második világháborús korszakot végre (és remélhetőleg végleg) lecserélő **Call of Duty 4** az év egyik legnagyobb meglepetése. Átlagos FPS-ből olyan intenzív akciótöltet lett belőle, amelyet visszautasítani lehetetlen. Változatos pályaválasztása, modern környezete, remek hangulata és roppant tartalmas multi módja révén nem volt kérdéses, hogy őt illeti a cím!





A LEGHIDEGEBB VÍZ BIOSHOCK

Víz, víz és mégtöbb víz. A Rapture városat körbeölelő, ostromló és lassan megfojtó H_2O tömeg garantáltan fagyos éjszakát varázsol az utópisztikus város acélfalai között.

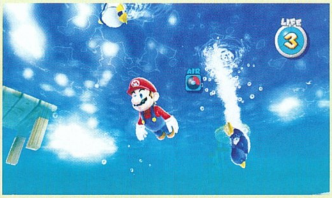


» AZ ÉV JÁTÉKA » SUPER MARIO GALAXY

Kiadó / Fejlesztő: **Nintendo**

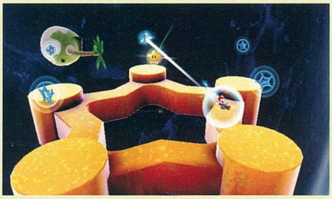
Gyakran vádolnak meg minket azzal, hogy nem szeretjük, a Nintendót, sőt, egyenesen utáljuk: tévedés. Mint mindannyian, mi is a Nintendo platformokon nőttünk fel és ha egy új, teljes értékű Mario epizódról van szó, akkor az garantáltan nem kerüli el a mi figyelmünket sem; olyannyira nem, hogy az év játéka díj kiosztásakor nem volt kérdéses, hogy 2007-ben ki fog győzedelmeskedni. A kissé felemás Sunshine után a **Super Mario Galaxy** magabiztosan tarolta le a mezőnyt, megadva a játékaszály sújtotta Wii rajongótábornak azt, amire már oly régóta szüksége volt: egy sziklaszilárd, minden szempontból kifogástalan „system seller" címet, egy olyan produktumot, amely már komoly érv a gép megvásárlása mellett. A Mario 64 történelmet írt teljes három dimenziós megjelenítésével, a Galaxy pedig tökéletesen és az eredetihez méltóan viszi tovább a hagyatékot. A Sunshine ott bukott el, hogy kizárt egy réteget. Egy olyan közönséget, amely nem birkózott meg az átlagnál magasabb nehézségi fokkal, az alapvető mozgatórugók maximális ismeretét igénylő akadályokkal. A Galaxy ebből a szempontból (is) pazar munka, mert nem hagy hátra senkit, mindenkinek megadja a lehetőséget arra, hogy eljusson a stáblistáig. A Galaxy csodálatos platformer és csodálatos utazás egy új, ismeretlen tartományba. Az alapjában véve erősen szétszabdalt játéktér révén már a pályaválaszték és a környezet terén is jóval nagyobb változatosságot kínál, olyan vaskos repertoárt felvonultatva, amely legutóbb csak a Mario 64-nek sikerült. Az ehhez párosuló új elemek, a mozgásérzékelést alaposan kihasználó irányítás a hab a tortán – vagy mégsem? Ha az igazi, mézédes rétegről beszélünk, akkor egyértelműen a grafikus körítésre kell kitérnünk. Az egyre borzalmasabban festő, a gépet többszörösen megerőszakoló third party fejlesztések után a Nintendo szakemberek csodával elérő végterméket préseltek ki magukból. A Mario Galaxy szebb, mint bármi, ami Wii-re megjelent és szebb, mint bármi, ami valaha is meg fog jelenni a gépre.















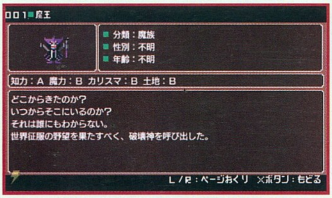
ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

YUUSHA NO KUSE NI NAMAIKIDA (ACQUIRE, PSP)

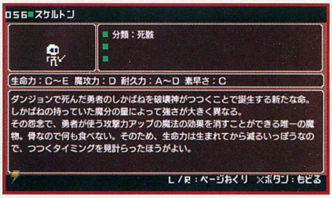
Senki által sem ismert és várt japán különlegesség a hálóban: a **Yuusha no Kuse ni Namaikida** olyan, mintha a Sim City, a Dungeon Keeper és a Dig Dug találkozott volna egy sikátorban egy sötét éjszaka! A játék célja pofon egyszerű: meg kell akadályozni, hogy a lila démont a felülről érkező hősök magukkal cipeljék. Elérni viszont már annál nehezebb. A játéktér egésze a Föld alatt található. Barlangokat, folyosókat ásva alakítható ki a démoni bázis. Bármelyik kocka kibányászható, de érdemes rövid folyosókban gondolkozni. Eddig minden tiszta? Most jön a csavar: a tulajdonképpeni védelmet biztosító lények. Bizonyos pályaelemeket zöld moha fed. Ha ezeket bányászod ki, zselészerű lényeket kapsz, akik idővel megtisztítják a még koszos elemeket, amik végül fehérré válnak. A fehér elemekből csontvázból álló kis lényeket szerezhetsz, amik a zseléket felzabálva nőnek egyre nagyobbra. Később már komolyabb rondaságokat is kitenyészthetsz és szükséged is lesz rájuk, az első két-három pálya után a napfényes világból párosával, majd egyre nagyobb csoportokban érkeznek a hősök, mind azért, hogy elcipeljék a démonurat. Mivel a kialakított barlang nem változik és szintről szintre ugyanaz marad, ezért létfontosságú már az elején megtervezni, hogy merre s milyen hosszúságban építkezel. A játék egésze nem szól másról, mint egy összetett barlang és egy hozzá passzoló táplálékláanc kiépítéséről – egyetlen lény, még a hős sem irányítható közvetlenül.

Ha sikerül visszaverni az inváziót, akkor az adott szakasz véget ér: a hátramaradt tetemekből extra szörny nyerhető ki, de a már létrehozott rondaságok egy kis része is továbbcipelhető. A megfelelő egyensúly megtalálása a fenntartott őrző lények és a táplálékul szolgáló zselék között a titok nyitja. Ahhoz, hogy a létrejött lánc körforgása ne törjön meg, újabb és újabb járatokat kell létrehozni, egészen addig, míg már nem marad hely a fejlődéshez.

A Namaikida nem csak ötletes, de rendkívül szép is. A 8 bites korszakot idéző sprite alapú grafikája és a hozzá passzoló MIDI szerű, valójában erősen nagyzenekari alapokra építkező háttérmuzsika tökéletes hangulatot teremt. Az egyes lények az élénk, vibráns színeknek hála tökéletesen megkülönböztethetők egymástól, értelemszerűen szaggatásnak pedig nyoma sincs, hisz ez nem épp az a kifejezett erőforrás zabáló grafikus megközelítés. Az alapokat remek tanuló módozat magyarázza el, így gond már csak a japán nyelvvel lehet: sajnos az *Acquire* jelenleg nem tervezi a szigetországon kívüli kiadását.





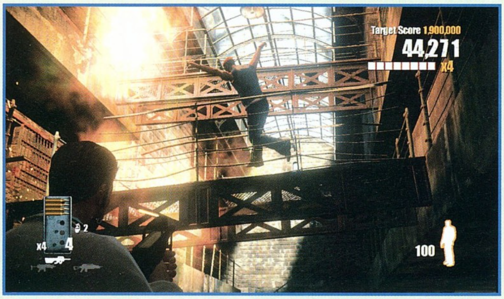




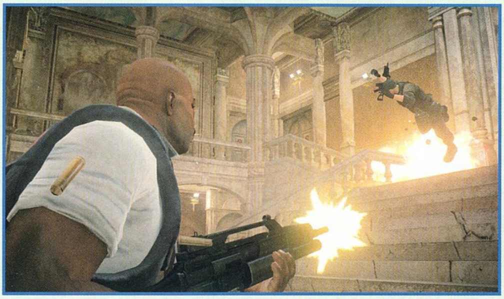













THE CLUB (SEGA, X360, PS3)

Váratlan meglepetés a semmiből: az Activisonbe beolvadt Bizarre utolsó bérmunkája egy sokat kecsegtető X360-as előzetes verzióval tűnt fel a színen. A **The Club** pontos stílusa meghatározhatatlan, de az biztos, hogy a régmúlt időket idézi és vérbeli, árkád játéknak kell kezelni. Nincs benne komoly történeti szál, se több tízórás egyszemélyes kampány.

A The Club nem szól másról, mint a pontszerzésről. Minden egyes térkép úgy lett kialakítva, mintha egy versenypálya lenne. Nincs szabad mozgáslehetőség és hatalmas nyílt terek, vannak viszont szűk, lineáris folyosók. Sebesség és célzás – ez a két legfőbb fegyvered. A lehető leggyorsabban kell eltenned láb alól a lehető legtöbb ellenfelet, folyamatosan szinten tartva a szorzód, nem veszítve a lendületből. A szorzó minden egyes gyilkosság után ugrik egyet, de az egyre nagyobb értékhez közeledve automatikusan elkezd csökkeni. Alig 10-15 másodperced van arra, hogy újból ölj és ezzel feltöltsd az apadó csíkot. A bezsebelhető pont mennyisége ugyanakkor a stílusodtól is függ, a rendszer úgy kezeli az egészet, mint a PGR a kudost: itt nem farolásért, hanem például egy nagyobb fejlövésért kapsz nagyobb mennyiséget belőle, vagy ha például egyetlen sorozattal több ellenfelet teszel el láb alól.

Az első pár óra nem is a pontszerzésről, hanem az útvonal memorizálásáról szól. Úgy kell kiismerned a pályát, az optimális szakaszt és az ellenfelek feltűnési helyét, mint a köridődön javítanál a PGR vagy a Gran Turismo sorozat valamelyik epizódjában. Az előzetes verzióban a végleges kínálatnak csak a negyede szerepelt, de mindegyikről elmondható, hogy izgalmas, jól átgondolt szerkezettel rendelkezik. Kúria, börtön, lerobbant gyárépület egyaránt a repertoárt képezi, ehhez pedig még számos nem ismert helyszín csatlakozik majd.

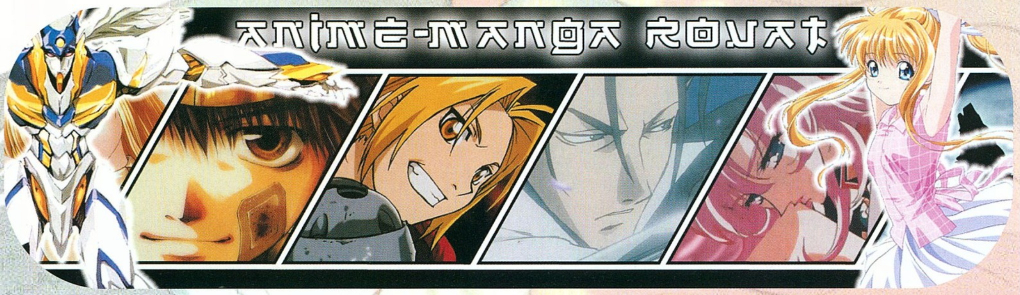
Ugyanez áll a játékmódokra is, a nekünk küldött korongon alig három szerepelt: a The Club elsősorban a „Sprintre" épít – szélsebesen kell eljutnod a célhoz úgy, hogy közben az ellenfeleket elintézve egy adott szinte tornázod a pontjaidat. A „Survivor" ugyanez pepitában, csak itt mindezt úgy kell megcsinálni, hogy közben nem halhatsz meg. Az igazi szadizmus a „Siege", amely egy nagy, nyitott tér közepére helyezve küldi rád az ellenfeleket újabb és újabb hullámban, egészen addig, míg nem távozol az élők sorából.

A karakterfelhozatal nyolc, teljesen eltérő szereplőt vonultat fel, kiszolgálva minden igényt – ha képességeik terén nem is, stílusukban mindenképp jelentősen eltérnek egymástól. Egyszemélyes hadjárat nem lévén a szingli módozat térképek nagy halmaza, egy kibővített tutorial mód, amely leginkább a pályák megismerését szolgálja. Az igazi attrakció, a lényeg a multiplayer szekció. Az osztott képernyős játék nem túl szórakoztató, a hangsúly mindenképp a Live-os akción lesz, de hogy ez milyen formában kerül megvalósításra előzetes verzió lévén még nem ismert. Az viszont biztos, hogy a The Club nagyon keveseknek fog tetszeni, nekik viszont garantáltan – a többiek csak azt fogják látni, hogy mennyire rövid, tartalmatlan és ronda. Bizony nem egy szép darab, messze elmarad a Gears of War, a BioShock és a Call of Duty 4 által felállított mércétől (legalább szaggatásnak nyoma sincs, a képfrissítés pedig olyan sima, mint egy babapopsi – vagy mint a Call of Duty 4) de a grafika itt csak eszköz – a The Club nagyon jól összerakott, átgondolt alapokra építkezik, februárban pedig az is kiderül, hogy ez mennyire nyeri el a játékosok tetszését.

W







SZELLEMEK ÉS ROBOTOK – FRISS HÚS, HÁRMAS FELVONÁS

Ebben a hónapban ismét újdonságokat fogunk bemutatni. A tavasszal alkalmazott „sok szezont felületesen bemutatunk, egy-két epizód impressziója alapján" módszer azonban most nem volt szimpatikus: inkább kiválasztottunk két olyan darabot, amelyik komoly figyelmet érdemel. Alapvetően szerettünk volna háromról írni, de végül nem sikerült eldönteni, hogy vajon mi a szezon harmadik igazán ígéretes darabja: az SnS rajongók úgyis nézik a Shakugan no Shana II-t, a yuri kedvelői Blue Dropot bámulnak – az Air és a Kanon ismerői pedig alig várják a hétről hétre érkező Clannad adagokat: így maradt az itt látható két darab. Kezdjük.



GUNDAM 00

Szomorú lehet a Gundam gyűlölők sorsa, hiszen ismét egy Kidou Senshi Gundam szériáról fogunk beszámolni: ezúttal a legfrissebb, legújabb darabról – melynek címe csak röviden „Daburu Oh", vagyis nulla-nulla. A sorozatot nagyon sok titkolózás kísérte, júniusban kezdtek el szivárogni a fontosabb részletek, az első Gundam-design tervek, satöbbi. Az elvárások kettősek voltak: a Gundam SEED ugyanis alaposan kettéosztotta a rajongótábort. Miért? Az eredetire hajazó történet, a sok fanservice, az enyhén eltúlzott yaoi-s utalások, a milliószor felhasznált csatajelenetek sokak szemét szúrták – a másik oldalon pedig azok álltak, akik a remek zenék, komoly mondanivaló és szerethető szereplőgárda miatt egy harmadik SEED szezont vártak. Nos, Kira Yamato és baráti kompániája pihen (a cikkíró azért reméli, hogy nem örökké, és a nagyon régóta ígért Destiny mozifilmet még befejezik), az új szereplőgárda és történet talán kárpótol majd minket.

2300 környékén vagyunk, a szén már régóta elfogyott, az emberiségnek pedig új energiaforrások után kellett néznie. A megoldást ebben az elképzelt világban a napenergia jelentette – az 50 ezer kilométeres utat megtevő hatalmas liftek megépítése csak kevés országnak sikerült. Apropó országok: jelenleg három hatalom adott: vannak az amcsik, az Európai Unió jövőbeli változata, és a Human Reform League, ami pedig meglepő módon Kína, India és Korea hármasából alakult. Ez a három birodalom természetesen folyamatosan marakodik, a háborúkat pedig mindenki megsínyli: nem csak a határvidéken élők, de a kis független országok lakói is. A Gundam 00 első epizódjában a változás gőzerővel közeledik: a világ több pontján egy-egy Gundam névre keresztelt robot avatkozik bele a katonaság dolgába (értsd: nagyon elpusztítanak minden útjukba kerülő katonát), eközben pedig a tévéadásokban pedig megnevezi magát a szervezet, mely a beavatkozások hátterében áll. A Celestial Being névre hallgató csapat valamikor két-három évszázada alapult, titokban munkálkodott, a Gundamjai pedig olyan technológiára épülnek, melyről eddig senki sem hallott. Miről van szó? A robotok képesek gyorsan váltani föld/víz/űr funkció között, bármikor közeget válthatnak, napenergiára támaszkodó erőforrásaik révén újfajta fegyvereik, páncélzatuk van – a kommunikációs csatornák blokkolása pedig csak hab a tortán. A Celestial Being nem csak hogy felfedte magát, rögtön kinyilvánította a célját is: véget vetni minden háborúnak. De nem Lacus Clyne módján, dalolással, nem ám: ha valahol háborút tapasztalnak, ott a Gundamok megjelennek, és mindkét fél teljes elpusztítása következik. A háborút csak ilyen drasztikus módon lehet kiirtani, vélik: ezzel azonban mindhárom nagyhatalmat azonnal magukra haragítják.

Ez tehát a Gundam 00 által felvázolt történet – nézzük a megvalósítást. Bár csak a tizedik epizód körül járunk, az elmondható, hogy a sorozat tempója igencsak változó: vannak epizódok, ahol igencsak az elalvás veszélye fenyegeti az embert, de a sorozat szerencsére kezd erőre kapni, és végre megjelentek az első komolyabb cliffhangerek is a részek végén. A történet tempóját tehát szokni kell. Ami viszont elképesztő, az a minősége. Elfelejthetjük az újrafelhasznált harcokat is, az animáció és a csaták minősége minden eddigi Gundam szériát felülmúl – különös módon azonban nem adagolják őket olyan bőséggel, mint azt régebben megszokhattuk. A készítőket (Sunrise, természetesen) kiegészítette az a Yun Kouga, aki karakterdesignerként az egyik leghíresebbek közül való – a Loveless miatt sokan ismerhetik. A seiyuu-k is remekül végzik munkájukat, a főhős (Setsuna F. Seiei) hangját a mostanság legfelkapottabb színész, Miyano Mamoru kölcsönzi: aki látta már az Ouran-t vagy a Death Note-ot, nem kételkedik a fiatal seiyuu tehetségében. Az opening és ending igencsak meggyőző, picit komolyabb vonalon halad – a megnyitóért a híres L'Arc en Ciel felel, a Daybreak's Bell igazi slágergyanús dallam. Ami pedig a sorozat alatt szóló dallamokat illeti, az nem változott, maradt a nagyzenekari aláfestés, talán egy picit kevésbé heroikus hangvételben. A Celestial Being „hősei" ugyanis nem feltétlenül hiba nélküli szereplők – ezt pedig lépten-nyomon kihangsúlyozzák. A Gundam 00 eddig jól halad a siker útján, az újonc sorozatok közül egyedüliként volt képes a heti nézettségi listák élbolyában maradni – ráadásul ezúttal átvették az amerikai mintát, az 52 epizódot tehát két szezonra vágják. Az első felét most láthatjuk, a következőt a tavasz végi/nyári szünet után pedig jövő ősszel – robotos animék rajongói, mire vártok?





SHINREIGARI - GHOST HOUND





Production IG. Masamune Shirow. Nakamura Ryutaro. Ismerős nevek, igaz? A Ghost Hound egy különleges project, mely 1987-ben öltött először alakot, akkoriban azonban Masamune Shirow nem érezte úgy, hogy kellőképpen hitelesen tudná megvalósítani az elképzeléseit, így jegelte a munkálatokat – most, 2007-ben, a Production IG huszadik születésnapja alkalmából végre elkészíttették, a rajongók pedig lélegzetvisszafojtva figyelték, hogy mi lesz a végeredmény. A hype hurrikánja akkor vált egyre pusztítóbbá, amikor kiderült, hogy a rendező nem más, mint Nakamura-sama: őt a Sakura Taisen, Kino no Tabi, Lain vagy a Rec rendezőjeként és néhol forgatókönyvírójaként ismerhetjük. A Ghost Hound egy különös élményt szeretne leírni (ezt maga Shirow írta a rajongóknak címzett üzenetében): a felnőtté válás élményét. A gyerekek valami különleges tapasztalattal rendelkeznek, egy másik, távoli világot illetően. Odaát különös dolgok vannak: tündérek, szellemek, néha gonosz manók, esetleg komolyabb lidércnyomások főszereplői. Ebben az animében megismerhetjük, három különböző, nagyon tragikus sorsú gyermek történetét. Az események, amiket ők átélnek majd, az emlékezés, a felejtés, a menekülés következményei lesznek – mostanában ritka, hogy ilyen világos üzenettel rendelkező sorozatról számolhassunk be, az említett géniuszok közreműködése pedig bebiztosítja a nézőt: itt komoly minőséget kapunk majd.

1996 szeptemberében két testvér, Komori Tarou és Mizuka az iskolából hazafelé eltűnik. A szülők csak valami csínytevésre gyanakodnak, azonban egy telefonhívás valami egészen másra enged következtetni. Egy férfi beszél a vonal túlsó végén – állítólag elrabolta a gyermekeket, most pedig váltságdíjat követel. Különös, hogy találkozót nem akar megbeszélni, egy helyszínt sem nevez meg a „csere" lebonyolításához. A helyi rendőrség gyorsan cselekedni kezd: kiderítik, hogy az elmúlt napban egy ismeretlen furgon körözött a városkában, így a feltételezett tettesnek hamar nyomára bukkannak, és megpróbálják elkapni. Az üldözéskor egy kamion üti el a különös férfit: az ügy megoldva? Aligha, a gyerekeket ugyanis nem találják. Több napi keresés után találnak csak rájuk, a helyi gát közelében lévő elhagyott kórház épületében. A testvérek ezalatt az ágyhoz kötözve éheztek – a nagyobbik, Mizuka ezt nem bírta ki. A lány halálát követően az ekkor még csak három éves Tarou sokkos állapotba kerül.

Évek telnek el, és Tarou már középiskolás diák – és még mindig komoly gondokkal küzd. Gyakran elalszik akár órák alatt is, ekkor pedig különös testen kívüli élmények érik, ráadásul a szörnyű fogság emléke mindmáig ott kísért a srác tudatában. Az első epizódokban megismerhetjük őt, meg a pszichológusát, aki megpróbál mindenféle egzotikus módszerrel segíteni rajta – és az idézőjeles barátait. A leginkább az Ouran Tamaki senpai-jára hajazó Masayuki vagy a magában gitározgató, erősen antiszociális Makoto hasonlít Tarou-ra, ugyanis mindhárman emberéleteket követelő eseményeket éltek át – a szerepük azonban más és más. Különös történetük akkor indul be, amikor úgy döntenek, hogy ismét meglátogatják a kórházat, a régi események helyszínét. A pletykák szerint, ha valaki belép a rejtélyes szobába, napokon belül halál vár rá – vajon a trióra is ez a sors vár? Közben az események más szálon is folynak : egy kislány felfigyel a srácokra, főleg Tarou-ra, ugyanis látni vélte őt, amikor az éppen testén kívül barangolt...

A Ghost Hound történetét nem szabad tovább boncolgatni: ha valaki érdeklődik a sorozat iránt, úgyis megtekinti majd. És hogy érdemes-e? Bizony az, és nem feltétlenül csak a fentebb felsorolt nevek miatt. Ez az anime olyan témákat mutat be, melyekről sokan nem akarnak tudomást venni: testen kívüli élmények, hipnózis, meditációk, szellemek... a képernyőn látott jelenetek pedig néhol igencsak hátborzongatóak tudnak lenni, annak ellenére, hogy a szereplők rajzstílusa „gyerekesnek" tűnhet – ez egyébként egy tudatos lépés volt a készítők részéről. A Laint és a Kino no Tabit kedvelőknek talán még ennyi érvre sincsen szükségük: a készítők neve garancia a minőségre – a Ghost Hound vitán felül az idei őszi/téli(?) anime szezon legígéretesebb darabja!

Oldern





A TOP 10 RAILSHOOTER



A Resident Evil: Umbrella Chronicles, az 576 Online iThink rovatában felszínre került új GunCon 3-as forradalmi fénypisztoly, és a Link's Crossbow traininghez kapható Wii Zapper kapcsán merült fel bennünk a gondolat, hogy a 2007-es esztendőt lezáró top 10-es rovatunkban némi lőporos helyzetet produkálva, a railshooterek legjobbjait mutassuk be nektek. Íme, a lehetőség adott, így az alábbi két oldalon egészen 1985-ig utazunk vissza az időben, hogy a szerkesztőség személyes kedvenceit bemutatva megpillantsuk a dobogó legfelső fokán álló zseniális mesterművet. Íme, a railshooter top 10, ahogy mi látjuk!

STR
stinger@576.hu

Duck Hunt

Playchoice, NES
1985

10. Legutóbbi emlékeim szerint nagyjából első kisiskolás évemben szembesültem először a Nintendo akkoriban forradalmian új próbálkozásával, amelynek eredeti árkád (Playchoice) változatát csak két hónappal később követte konzolos átirat. A Duck Hunt az első komolyabb fénypisztolyos lövölde volt, és mint ilyen elképesztően nagy sikert aratott. A ravaszt markolászva a feladatot a képernyőn felszálló és hápogó vadkacsák lepuffogtatása jelentette, amihez a sűrűs nádasba beugró vihorászó négylábú járult hozzá segítségül. A galád eb persze jól felbosszantott mindenkit, hiszen ha Kákalaki Akka és csapata elmenekült, vad röhögésbe kezdett. A játék által kínált lehetőségeket nézve volt itt minden, ami akkoriban nagy dolognak számított: 100%-os teljesítéskor bónusz szint, kétjátékos mód, Clay Shooting opció (minél rövidebb idő alatt a lehető legtöbb pontot kellett elérni) és még sok más. Nem csoda, hogy ezen a klasszikuson egész nemzedékek nőttek fel – ráadásul a Duck Hunt remek inspirációt jelentett az olyan későbbi, fénypisztolyos okosságoknak is, mint pl. a Wild Gunman.





Mad Dog McRee

Arcade, MegaCD, 3DO
1990

9. A vadnyugati lövöldék sorát kétségkívül a Wild Gunman jelölte ki, de forradalmi újításokat egyértelműen az American Laser Games live-action laserdisc technológiájának első komolyabb képviselője, a hatalmas képernyővel, és valós leforgatott eseményekkel dúsított kalandja, a Mad Dog McRee jelentette. A hollywoodi westernfilmek esszenciáját hordozó klasszikus saját szemszögből mutatta be egy poros amerikai kisváros életét, ahol Mad Dog McRee, a vérszomjas bandita terrorizálja a népet. A játék bámulatos minőséget produkált azzal, hogy előre leforgatott eseményekből állt össze: a klasszikus vadnyugati colt markolatát szorítva kellett lepuffogtatnunk az élő szereplőket – hol a bárban, hol a ház tetejéről, hol pedig az indiánok övezte vidékeken. A legjobb mozzanatot a folyamatosan kiürülő tár jelentette, így nagyon ügyelni kellett arra, hogy az újratöltés a megfelelő pillanatban történjen. Ha fűbe haraptunk, színre lépett a zseniális temetkezési vállalkozó, aki bizony hatalmas királyság monológokat mormolt el az orra alatt a „game over" felirat pillanatában. A Mad Dog McRee 2002-ben digitális felújításon esett át, így a 3DO, a MegaCD és PC átiratok után egy mezei DVD olvasóban, annak távirányítójával is tökéletesen játszható.





Operation Wolf

Arcade, NES, Turbografx-16
1987

8. Ha valaki a katonai railshooterek népes kompániájának hódolója, a Taito 1987-es „Farkas Hadművelet"-e biztosan nem marad ki a felsorolásából: az Operation Wolf névre keresztelt játéktermi masina ugyanis az elsők között büszkélkedhetett lefixált, rumble funkcióval gazdagított géppisztolyokkal, amelyek ráadásul közvetlenül a kabinet vezérlőpultjához voltak erősítve. A megvalósítás szerint a géppuska rögzített talapzaton keresztül csatlakozott a géphez, a célkeresztet pedig a fegyver elforgatásával és előre/hátradöntésével lehetett mozgásra bírni. Az elforgatás az x tengelyen, míg az előre, illetve hátrabillentés az y tengely mentén vonszolta a halált hozó keresztet – hasonlóan a szintén neves Terminator 2: The Arcade Game kabinetjéhez. A mozgásokat természetesen kombinálni is lehetett: a kialakított mechanikus forgók segítségével könnyedén és lazán lehetett rángatni a kart. Az úttörő jelzőt azonban nem a fixen rögzített géppuskákkal, hanem sokkal inkább a Force Feedback funkció egy korai variánsával érte el: a markolatba erősített elektromágnes ugyanis nagyokat rántott egy-egy robbanáskor, vagy gránát eldobásakor, nem kevés hangulati pluszt okozva ezzel. A játék a felszedhető muníciókkal, a tereptárgyakból kilőhető pluszokkal masszívan tartotta elsőbbségét a későbbi folytatásokkal szemben is, ezért nálunk a nyolcadik helyen szerepel.



Jurassic Park

Arcade
1994

7. Steven Spielberg látványos és izgalmas dinoszauruszokkal tömött filmje, a Jurassic Park a játéktermekben is tiszteletét tette. Pontosan ugyanolyan groteszk, gigászi méretekkel rendelkezett, mint ami egy ilyen kaliberű filmhez méltó: hatalmas kabinet, elképesztő méretű képernyővel, és megfelelő hangrendszerrel egybeépítve – nem csoda, hogy a gép mellett mindig várt valaki a sorára. A SEGA 1994-es próbálkozása azért volt annyira letaglózó, mert az embert pont olyan méretekben ábrázolta, mint az a tudósok szerint lehetett egykor. Akár egy dzsip hátulján, akár két lábbal menekültünk a dinoszaurusz-áradat elől, ezzel a mozzanattal mindig szembesült a játékos. Az óriások gyakran nem voltak egy-egy mezei lövéssel leteríthetőek, és bizony sok ólmot kellett pumpálni a játék által mutatott végtagjaikba ahhoz, hogy leteríthetőek legyenek. Persze ki lehetett használni a barikádokat, de a feldühödött óriások túlzott babusgatása nem szült semmit jót a jövőre nézve. A gépet piacra dobó SEGA a már megszokott minőséget pakolta le a játéktermekbe, így a System 32-es rendszer remekül teljesít a program alatt – olyannyira, hogy a Jurassic Park nálunk a hetedik pozícióval büszkélkedhet.





Ghost Squad

Arcade, Wii
2004

6. A ranglista hatodik pozícióját szintén egy SEGA termék, a neves és kiváló Chihiro rendszerre készült Ghost Squad foglalja el. A 2004-ben debütált kommandós railshooter a Virtua Cop 3-hoz hasonlóan szimuláns IR (infra) technológiát alkalmaz a minél pontosabb célzás megvalósítására, ráadásul olyan módon, hogy a „játékfegyver" is a valós Ghost Squad egység által használt fegyverek kinézetét hordozza magán (a Heckler & Koch UMP és MP5-ös gépkarabélyon alapuló XM-2119-es). A hatodik pozíciót a különböző típusú-képességű (pl. az egyik gyorsabban újratölthető, a másiknak nagyobb a tűzereje) fegyverek mellett a nem lineáris szintjeinek, és a valóság élethű lemodellezésének okán szerezte meg. Nem nagyon van hasonló játék, amelyben a kezedben markolt fegyveren lövegválasztó gomb, fémből készült célkereszt (amit használni, és a játék előtt személyre szólóan kalibrálni is kell), és erő-visszacsatolásos markolat is található. A Ghost Squad a felszereltebb amerikai és nyugat-európai játéktermekben ún. Data Card nyílással rendelkezett, amelybe egy speciális, a személyzet által kiállított, személyre szóló mágneskártyát lehetett illeszteni, így hordozhatóvá váltak a saját beállításaink, rekordjaink, fegyvereink kalibrálása, és sok egyéb hasznos dolog is.





House of the Dead

Arcade, Dreamcast, PS2, Xbox
1996

5. Nem meglepő, hogy az ötödik helyezést is egy SEGA program foglalja el – a Service Games ugyanis máig az egyik legnagyobb és legnevesebb arcade beszállító, így nem csoda, hogy számos klasszikusa gyarapítja a toplista díjazottjainak népes táborát. A House of the Dead, mint ilyen, az élőhalott zombigyilkolós kultusznak igyekszik gondját viselni, amelyben egy kormányzati ügynök szerepébe bújva vethetjük magunkat a mélyvízbe, egy elhagyatott falucskában. A hadsereg szörnyű teremtményeinek megzabolázására a Virtua Cop játékmenetét hívták segítségül: figyelsz, célzol és lősz, mialatt a fáklyák szimbolizálta életerőd mindvégig figyelemmel kíséred. A House of the Dead egyik legnagyobb erényének a fő sztorivonal elágazásai tekinthetőek, ugyanis rendkívül sok olyan pont található a játékban, ahol döntésünk értelmében máshogy, más úton, eltérő következményekkel folytathatjuk a lövöldözést. A SEGA a későbbi epizódokban is megtartotta ezt a jó ötletet, így a multi-routing minden egyes House of the Dead játékban pozitívumként van jelen.







Time Crisis

Arcade, PS1
1995

4. Az első helyezetthez közeledvén nem kérdéses, hogy már csak a legjobbak lehetnek terítéken – bár Namco zseniális Virtua Cop ellenfelének, a Time Crisisnek nem sikerült feljutni a dobogóra, nincs oka szégyenkezni. Több ízben is hozzájárul a railshooterek evolúciós fejlődéséhez, elsősorban a mechanikus lábpedálnak köszönhetően. A 3D-s világba csöppenő Namco nem egyszerű másolatot kívánt készíteni, a nagy riválisa árnyékában: mindent megtettek azért, hogy a folyamatos lövöldözést egyéb újségi elemekkel szabják színesebbre. A lábpedál és az egyedi megvalósítás segítségével immáron el lehetett bújni a tereptárgyak mögé, ha forróvá vált a talaj: szükség is volt rá, hiszen gyakran csak taktikus mozgással, bujkálással, fedezék keresésével és használatával lehetett előre nyomulni a pályákon. Ez sokkalta realisztikusabbá varázsolta a helyzeteket, hiszen a valósághoz hasonlóan mozoghattuk karakterünkkel a játéktéren. A feladatot nehezítendő, a Namco egyedi módon sarkallta a játékost arra, hogy rizikós helyzeteket vállaljon be: a lövöldözős programoknál első ízben bemutatkozó idő visszaszámlálás lejártakor ugyanis vége szakadt a játéknak, amely a kétjátékos kooperatív lövöldözésnél bizony igazi csapatjátékot kívánt meg a résztvevőktől.

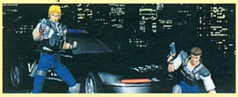





Virtua Cop

Arcade, Sega Saturn, DC, PS2
1994

3. Az újgenerációs railshooterek irányvonalát egyértelműen a SEGA AM2-es, Yo Suzuki vezette csapata jelölte ki: az 1994-ben megjelent Virtua Cop az elsők között alkalmazott 3D-s szereplőket, NPC karaktereket, valós 3D-s környezetbe helyezve. A relatíve pontos animáció, a résztvevők sérülési modellje (egy fejlövés azonnali halál, míg egy végtag találat csak lassító, bénító szándékú), az eltérő útvonalak bevezetése, és a megannyi szétlőhető, felrobbantható tereptárgy (pl. autós üldözés alkalmával az ellenséges jármű kerekeinek kilövése) egyből a csúcs közelébe repítette. Külön megjegyzendő, hogy a terrorista-elhárító rendőri alakulat két személye különös tekintettel kellett, hogy legyen a civil lakosság, és a túszok személyére, ugyanis komoly büntetésre számíthatott az, aki a terroristák mellett őket is a másvilágra küldte. Mivel a Saturn még ekkortájt is bőséges erőtartalékokkal rendelkezett, a SEGA a konzolos verziót is útjára bocsátotta, sőt később a grafikai látvány továbbemelésével Sega Dreamcastra és Playstation 2-re is megjelentette. Nem vitás, a Virtua Cop egyértelműen dobogós, így a neki méltó harmadik pozíciót érdemelte ki.








Panzer Dragoon

Sega Saturn, PS2, Xbox
1995

2. Mi az, ami jobb a Virtua Copnál, de nem jobb az első helyezettnél? Nem más, mint az egykori Sega Saturn egyik legzseniálisabb nyitó- és húzócíme, a Team Andromeda keze munkáját dicsérő Panzer Dragoon. Repülni képzeletbeli, misztikus világokon át mindig csodás érzés, s a Panzer Dragoon pontosan ezt nyújtja neked: Kedvenc sárkányodat meglovagolva eredsz ellenfeled nyomába, hogy megállítsd a pusztulást hozó ősi relikvia újraaktiválásában – téve mindezt úgy, hogy szinte teljes szabadságot kapsz egy relatíve mégis korlátok közé szorított világban. A Panzer Dragoon zsibbasztóan szép megvalósítása, a kiegyensúlyozott játékmenete, a szárnyalás szabadsága mellett a harci megoldásaival hívta fel magára a figyelmet: a becélzást igénylő lock-on lézer technológiás küzdelemmel, illetve a swing-camera opcióval, amely semmi korábbihoz nem fogható játékmenetet kíván meg (a hős a háromdimenziós térben szinte „körbeforogja" az ellenséges célpontot). A játék azon Saturn ritkaságok egyike, amelynek folytatásai is grandiózus sikereket könyvelhetnek el – akár a Playstation 2-re, akár az Xbox-ra készült epizódokat nézzük.

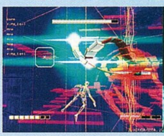
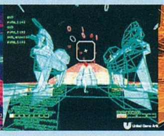





REZ

Dreamcast, PS2 – Xbox Live Arcade (hamarosan)
2001

1. Az REZ az egyértelmű válasz minden kérdésre. Felejts el mindent, amit a railshooterekről tudsz, és tapasztaltál, mert ez itt... NAGYON MÁS. A REZ az orosz festő, Wassily Kandinsky vizuális szintéziséből merített egyetlen és igazi railshooter, amely újraértelmez minden korábbi realista elképzelést a lövöldözős játékok világáról. Az United Game Artists, és Tetsuya Mizuguchi nagymesterek örökké fiatal gyermeke, a trance zenét, a ritmusérzéket, a vizuális művészetek többszöri kielégülésének következményét képernyőre pakoló, páratlan virtuális utazás – a hacker kaland, amely a K-Project végtermékeként vonul be a videojáték történelembe. A futurisztikus szuperszámítógép hálózat, a K-Project mesterséges intelligenciája megmentésre szorul – vajon sikerül-e megszabadítani végleg az őt körülvevő anomáliáktól, és vírusoktól? Reméljük, sohasem. Lennénk az őt megmentő Neók a mátrixban, szívesen, sokadszorra is. A REZ... az egyértelmű uralkodó a railshooterek világában. Nincs ellenvetés. **(Mondjuk lenne... Martin)**


POKOLI UTAZÁS AKCIÓFÖLDÉRE





Amennyiben nem tudod, ki is az a Clive Barker, vagy nem vagy horrorrajongó, vagy komoly elmaradásaid vannak a témában, és illene Fangoriát is olvasnod. Barker ugyanis a modern horror legjelesebb képviselője, akit a nyolcvanas évek közepén maga Stephen King is a műfaj jövőjeként nevezett meg. Kis gyorstalpaló: az '52-es születésű, ereiben olasz és ír vérvonallal is rendelkező, liverpooli származású fiatalember (mostanság már középkorú) olyan igen nagy közkedveltségnek örvendő regényeket írt már, mint a modernkori Faust-legendaként is értékelhető Kárhozat, vagy a méltán népszerű Korbács, amelyek a modern horrorisztikus irodalom legjobbjai, de a horrorfilmek szerelmesei a kultikus *Hellraiser*-sorozatot és az abban fellelhető antihőst, az azóta horrorikonként számontartott Pinhead figuráját is neki köszönhetik. Plusz ott van még a *Az éjszaka gyermekei*, *A látszat öl*, vagy a *Kampókéz* (bár utóbbihoz Barker „csak" a történetet írta), ha már a filmeknél tartunk. Ám az ötvenöt éves Barker nem csak regényíróként és filmrendezőként bizonyított már, hiszen a 2001-es (sajnos csak PC-n megjelent) Undying esetében megmutatta, hogy a videojátékok világában is van helye a zsenijének – az Undyingot a mai napig az egyik legkedveltebb horrorjátékként emlegetik szerte a világon. És hogy nekünk mindehhez mi közünk? A munkásságáért abszolút tiszteletet érdemlő, homoszexualitását nyíltan vállaló Mester hat év elteltével ismét a videojátékok területére tévedt, és exkluzív történettel és ötletekkel szolgált a PC-n és konzolgépeken is megjelenő **Jericho** számára, ami miatt talán nem meglepő, hogy sokan úgy várták azt, mintha maga a messiás tenné tiszteletét világunkban. Azt hiszem, minden lényeges dolgot leírtam, így belecsaphatunk végre abba a bizonyos véres testrészekkel teli lecsóba.

CSAPATORIENTÁLT FPS

Amennyibe megtörtént a beindítás, már a Codemasters és Mercury Steam beköszönő is a játék hangulatához igazodva csapódik az arcunkba (véres, beteg), de persze ez még csak a bemelegítés. A menü feltérképezése és az indítás után lassan képbe kerülünk: eltűntnek hitt ősi város bukkan fel a sivatagban, amely körül iszonyatos vihar pusztít. A különleges erők egy csapata, a Jericho azonban pont erre várt, hiszen az okkult ügyekkel foglalkozó részleg már a kezdetek óta egy bizonyos téma köré csoportosította egységeit – az Elsőszülött legendáját alapul véve. A sztori igen kellemes, nem kevés vallásos alappal és körítéssel, mindehhez pedig hozzájönnek a Barkerre jellemző beteges gondolatok, ám ezeknek felderítését és megismerését a játékosokra bízom, inkább jöjjön a játékmenet bemutatása, amely elég jópofára sikeredett.

A hét tagú (ezennel nem igaz a „heten mint a gonoszok" közhely) Jericho team egyik tagjaként érkezel a romos, poros, szélvihartól hangos Al-Khali városába. Nevet direkt nem említek, mivel azt a karaktert fogod irányítani, amelyik a legszimpatikusabb számodra. Az emberek között az X lenyomása után a d-pad segítségével lehet válogatni (X nélkül az alapparancsokat adhatod ki vele), amúgy az irányítás teljesen a megszokott FPS-es kezelésként működik, még az idővel megjelenő mágikus lehetőségek is a jól bevált L1, R2 kiosztást kapták. De vissza az elejére: természetesen embereink különböznek, pl. Delgado az igazi izomagy, aki nehéztüzérségként szinte a leghasználhatóbb elem a csapatban, vagy ott van Abigail Black, aki a távolharcban praktikus, már csak a távcsöves puskával leadott koponyaszétfröccsentő fejlövései miatt is, de említhető még VIP-ként Rawlings atya is, akit sokszor nem fogunk használni, viszont rendszeresen gyógyítja a team sérült tagjait, ezzel megkönnyítve a dolgunkat – éppen ezért érdemes őt a háttérben hagyni, hiszen míg mi a frontvonalon harcolunk, addig ő életet lehel elhullott pajtásainkba (vagy belénk, amíg kényszerűségből más testébe bújunk, mert állandó porhüvelyünk momentán alulról szagolgatja Ibolyka izéjét). Igen, a legfontosabb, amiről még nem tettem említést: újrakezdeni csak akkor fogunk, ha mindenki meghalt, mivel amennyiben valaki éppen elhalálozott, az általunk irányított karakter (avagy akinek éppen a testében vagyunk) egy X-szel életet képes lehelni bajtársába – fontos (!!): gépi irányítás alatt csak és kizárólag Rawlings képes erre. Mindez azt mutatja (és akkor az eltérő képességeket még nem is vettük, ám ennek kitapasztalását szintén rád bízom), némi taktikázást igényel a game, avagy többnyire a játékos feladata eldönteni, kit és hogyan irányít a csaták alatt. Persze vannak kivételes helyzetek, ám ilyenkor a gép közli, hogy kit és mire kéne éppen használni – pl. Black irányításával egy kőfalat kell lebontani mágikus erőnkkel, vagy Jones bőrébe bújva bele kell „lépnünk" egy arrébb lévő szörny testébe, hogy abból egy másik monstréba jutva egy kaput kinyithassunk. Jópofa ez a csapatmunka, és így visszaolvasva úgy tűnik, jóval egyszerűbb kitapasztalni, mint ahogy azt a leírás alapján elképzelhetitek

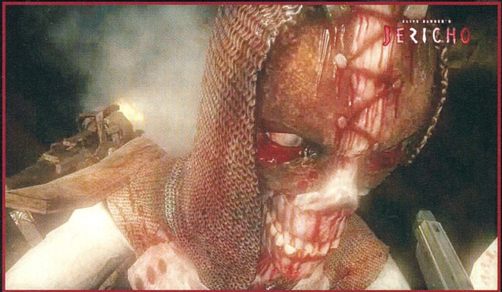
Maga a játékmenet átlagos FPS. Mész, lősz, néha megnyitsz egy kaput, időnként taktikázol, igazi felüdülést a kevés emberes és emiatt izgalmasabb részek, a gombnyomkodós pillanatok (megfelelő pillanatban a megfelelő gombot kell nyomni, különben leesel, megölnek stb.), valamint a főellenfelek, és a nagyobb monstrumok jelentenek. Ehhez hozzákerül a horror, a bezártság érzése, és akkor már nagyjából sejted, miről van szó.

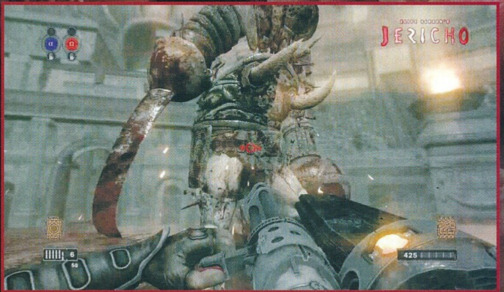
POKOLI HELYEKEN JÁRVA

A program első két pályája elég nagy csalódást okozott. Az első a jelen kor, és a részben föld alá került elveszett város. A hangulat megfelelően kísérteties és komor, így ezzel nincs baj, ám a pálya felétől kicsit kezd monotonná válni a folyamatosan ismétlődő akció (egy rakás szörnyeteg rátámad a csoportra, és özönlenek, amíg megfelelő számút ki nem nyírsz), ami igazából a második pályán teljesedik ki, mikor hőseink a második világháború idejébe kerülnek egy kis időcsúszás következtében. No, itt aztán van akció dögivel, ami alapjában nem is lenne baj, elvégre FPS-ről beszélünk, ami viszont gond, hogy mindez a háttérbe szorítja a horrorisztikus vonalat, és ész nélküli golyózáporba torkollik az, ami vérfagyasztónak indult – néhol már úgy éreztem, tökön szúrom magam, ha még egy adag pokolszülött támad rám (persze nem tettem meg, még szükségem van rá). A sötét, fényt alig ismerő kihalt helyszínek meglehetősen egyhangúak, a magukra hagyott bunkerek a poszt-apokaliptikus filmek világát idézik, annyi különbséggel, hogy a szemnek ezúttal már fárasztó egy idő után a rengeteg szürkeség. Felüdülés azonban a világháborús pálya főellensége, Lichhammer, aki mintha a hetvenes-nyolcvanas évek náci exploitation filmjeinek női főgonoszait testesítené meg (az extrák közt megnyitható életrajza akár









a közkedvelt Ilsa-sorozat női tisztjének életútja is lehetne – Barker vélhetőleg kedveli ezeket az olasz és amerikai filmremekeket), persze nem kevés okkult körítéssel. Kiemelten jópofa a rajta végzett ördögűzés, amelynél ismét a gombok megfelelő időben való lenyomása jelenti a test megtisztítását.

Azonban a két nyögvenyelősebb világ után már sokkal jobb dolga lesz a lövöldözni, ám egyben borzongani is kívánó játékosnak. A középkori éra (ennek egy része volt kipróbálható a letölthető demo esetében) vérfolyamai közt fel-felbukkanó acélkarima-fejű óriás szörnyetegek üde színfoltok, a vár felé haladva karóba húzott tetemekkel, emberi testrészekkel találkozhatunk, a kriptákban előbukkanó lelkek panaszos sírása megfagyasztja a vért az ereinkben, a pálya végi főellenség (Maltheus püspök) és annak likvidálása pedig ismét igazi móka. Mindezek után jön a római kor (keresztre feszített, nyöszörgő emberekkel; légiósokkal; pár fejtörővel; arénaharccal; haspók Cassus Vicus – aki Caligula idején még a császáron is túltett kegyetlenkedéseivel – főellenséggel, aki szó szerint vért pisál az erőlködéstől, hogy elpusztítsa hőseinket), majd az ősi sumér világ (gyönyörű helyszínekkel, isteni erejű lényekkel), hogy végül a Pyxis Prima köztes világában harcoljunk meg a démoni hangú Elsőszülöttel (amely a megfelelő stratégiával kábé egy perc alatt legyőzhető, ami kicsit azért meglepett).

GONDBAN VAGYOK...

...méghozzá nem kicsit. Mert hát mit mondhat egy Barker-, FPS- és horrorrajongó, aki az 576-nál tesztel? Természetesen az igazat, csakis az igazat: nem teljesen értem a külföldi szaksajtó osztogatta hat/hat és fél pontokat, bár igazság szerint a rajongói kilenc-tíz pontokat is furcsállom – az igazság valahol középúton van. Tény, hogy bizonyos szempontok alapján a Mercury Steam és a Codemasters elszúrta a dolgot. Mert még ha FPS is a játék stílusa, a Barker álmodta lidércnyomás megadta az alapot ahhoz, hogy egy rendkívül beteg és borult, nem mellesleg igen durva horrorjátékot vihessünk haza. De ez sajnos nem valósult meg. A legnagyobb hibát abban látom, hogy a fejlesztők túlzásba vitték az akciórészeket – az első két pályán néhol már kifejezetten idegesített a folyamatos lövöldözés, és az, ahogy a szörnyek szűnni nem akaró áradatok képében támadják csapatomat (hja, a robbanó monstrékat meg kifejezetten meggyűlöltem). Ám innentől kezdve (középkortól) sirült eltalálni a játék ritmusát és a borzongások, illetve a suspense folyamatos adagolását, így a játék kétharmadával nincs is semmi probléma. A grafika ha nem is első osztályú, mindenképpen kellemes, és ez is a középkortól kezdve válik nyilvánvalóvá (valahogy olyan érzésem van, hogy a külföldi kollégák lenyomták a programot a világháborús pálya valamely részéig, majd legyintettek, hogy ez már úgysem lesz jobb, aztán szépen leokádták a progit). Szemet gyönyörködtető, stílusos terepek, húscafatok, tetemek, vér mindenfelé – plusz igen betegesen néznek ki a szörnyek és a főellenfelek is; ebből a szempontból világosan látszódik Barker kézjegye a programon. A játékmenet nem rossz, főleg FPS-hez képest, a hangulat pedig (amennyiben túltettük magunkat a Jericho egyharmadán) időnként nagyon üt. A zenék (baljós dallamok, kórusok, vagy vékonyka női ének) igazi horrorisztikus darabok, a hangok jól el lettek találva (veterán videojátékos szinkronszínészek adták a hangjukat hozzá). Így aztán az elején tapasztalt túlzott akcióorgia és a grafika időnkénti plasztikussága mellett nem sok negatívumot tudnék felsorolni. Talán csak annyi, hogy multi sajna nincs (semmi... se netes, se egyéb), a game meg nagyjából 8-10 óra közti időtartammal bír, bár utóbbi szerintem nem gond, mert én például a hétvégén kétszer is végigjátszottam a Jericho-t (és őszintén: másodszorra még inkább tetszett).

A két különböző nextgen platformos verzió között egyébként semmi különbség nincs, pixelre ugyanaz minden, legalábbis HDMI-vel HD-n nézve nem láttam semmi komoly különbséget. De visszatérve az eredményre... **szívem szerint 8-8.5 pontot adnék a Jericho-ra**, azonban tudom, hogy egy átlag játékosnak ez sok lenne. Ha valaki annyira nem FPS-es, vagy horrorrajongó, akkor a játék nem nagyon fogja lekötni, legalábbis annyira biztos nem, hogy ne unja azt el az első két pálya alatt. Aki azonban kedveli a belső nézetes lövöldéket, vagy a horrorokat, és kibírja a középkori részig, igen komoly élményekkel gazdagodhat, így számukra tartom a már említett pontszámot. A többieknek ott a keretben lévő ajánlás. Kár érte...

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon erős és látványos benne a horror-vonal, úgyhogy ha vérre és belsőségekre vágysz, meg féktelen mészárlásra, szerintem ebben a cuccban nem fogsz csalódni. Simán csak azért, hogy FPS-ezz egy jót, nem igazán ajánlanám, mert azért ebben a stílusban hihetetlenül telített a piac, bőséges a választék. Nekem egyébként kifejezetten tetszett a game képi világa.



CLIVE BARKER'S JERICHO

MERCURY STEAM ENTERTAINMENT / CODEMASTERS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

PS3 — 1 játékos, dd 5.1, 720p/1080i

X360 — 1 játékos, dd 5.1, 720p/1080i

✔ remek csapatmunka,
az év horrorjátéka lehetett volna...
X ...ami sajna nem jött össze;
néha kifejezetten unalmas és nehéz

PS3 X360
7 pont

VENI, VIDI, VICI

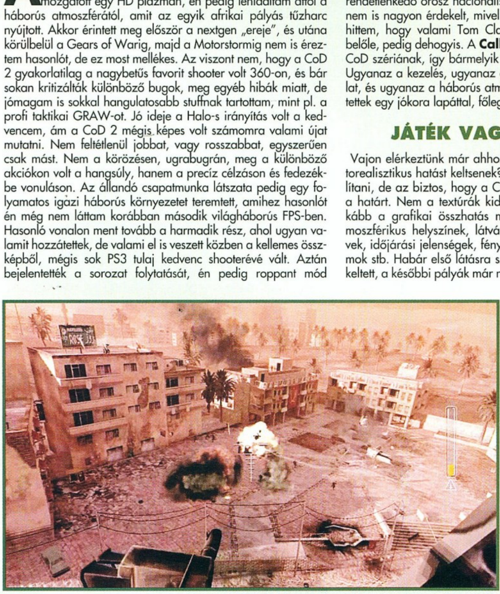




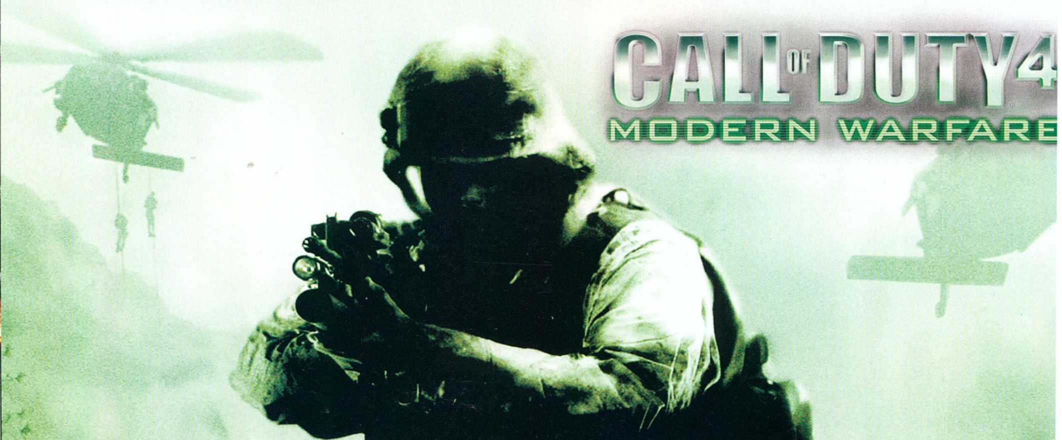
A Call of Duty 2-t 2005 végén, egy kellemes őszi napon pillantottam meg először. Egy márkaüzletbe betévedve demózgatott egy HD plazmán, én pedig lehidaltam attól a háborús atmoszférától, amit az egyik afrikai pályás tűzharc nyújtott. Akkor érintett meg először a nextgen „ereje", és utána körülbelül a Gears of Warig, majd a Motorstormig nem is éreztem hasonlót, de ez most mellékes. Az viszont nem, hogy a CoD 2 gyakorlatilag a nagybetűs favorit shooter volt 360-on, és bár sokan kritizálták különböző bugok, meg egyéb hibák miatt, de jómagam is sokkal hangulatosabb stuffnak tartottam, mint pl. a profi taktikai GRAW-ot. Jó ideje a Halo-s irányítás volt a kedvencem, ám a CoD 2 mégis képes volt számomra valami újat mutatni. Nem feltétlenül jobbat, vagy rosszabbat, egyszerűen csak mást. Nem a körözésen, ugrabugrán, meg a különböző akciókon volt a hangsúly, hanem a precíz célzáson és fedezékbe vonuláson. Az állandó csapatmunka látszata pedig egy folyamatos igazi háborús környezetet teremtett, amihez hasonlót én még nem láttam korábban második világháborús FPS-ben. Hasonló vonalon ment tovább a harmadik rész, ahol ugyan valamit hozzátettek, de valami el is veszett közben a kellemes összképből, mégis sok PS3 tulaj kedvenc shooterévé vált. Aztán bejelentették a sorozat folytatását, én pedig roppant mód meglepődtem, hogy modern időkben fog játszódni, ahol az amerikai haditengerészet és a brit S.A.S. néz a körmére egy rendetlenkedő orosz nacionalistának a Közel-Keleten. Bevallom nem is nagyon érdekelt, mivel már csak a sztori alapján is azt hittem, hogy valami Tom Clancy féle GRAW koppintás lesz belőle, pedig dehogyis. A **Call of Duty 4** hamisítatlan tagja a CoD szériának, így bármelyik rajongó pillanatok alatt ráismer. Ugyanaz a kezelés, ugyanaz a játékmenet, ugyanaz a hangulat, és ugyanaz a háborús atmoszféra, csak ha lehet még rá is tettek egy jókora lapáttal, főleg audiovizuális téren.

JÁTÉK VAGY HÁBORÚ?

Vajon elérkeztünk már ahhoz a ponthoz, hogy a játékok fotorealisztikus hatást keltsenek? Azért ilyet még túlzás lenne állítani, de az biztos, hogy a Call of Duty 4 már erősen súrolja a határt. Nem a textúrák kidolgozottsága, hanem sokkal inkább a grafikai összhatás miatt. Ötletes pályatervezés, atmoszférikus helyszínek, látványos robbanások, harci járművek, időjárási jelenségek, fény, tűz és füsteffektusok, lövésnyomok stb. Habár első látásra számomra kissé mesterkélt hatást keltett, a későbbi pályák már nagyon komolyak voltak, és nagy átlagban is bőven hoztak egy kiváló nívót. A csúcs pedig egyértelműen a csernobili pálya, mely egyben játékmenetben is a kedvencemmé vált az egész campaign során. Amilyen realisztikus 3D-s látvány itt fogad minket ingame, az egyszerűen lenyűgöző. Egy szellemváros, mely egykor 50 ezer lakosnak nyújtott otthont. Kihalt lakóparkok, romos játszóterek, csak a szürke üresség, és az egyik emeleten egy szakadt plüssmaci. Kár, hogy az embernek az a benyomása, hogy az egész küldetést úgy ahogy van csak az E3-as bemutatóra tervezték, mert amúgy a játék nagy része nem csak grafikában, de játékmenetben is erősen eltér tőle, sokkal inkább a Sniper Elite jutott róla eszembe. Panaszra persze nem volt okom, hiszen a színesebb szabadterek, valamint a többi háborús színtér is igen komoly, főleg mikor a következő pályán felfedeztem egy kis csermelyt, amely olyan gyönyörűen csillogott, hogy letettem a hajam. Rengeteg apró kis részletre figyeltek akár a házakon belül is, és külön hangsúlyt fektettek a karakteranimációkra, így a gépek által irányított társaink/ellenfelek igen realisztikus viselkedést tanúsítanak. Persze az emberi arcok természetes kidolgozásával valahogy mindig is hadilábon álltak a játékfejlesztők, úgy érzem ez itt sem sikerült maradéktalanul, de az AI gyakorlatilag kifogástalan.











Nagyobb robbanásoknál csak úgy repkednek a testek, sőt olykor még a törmelék is elmozdul a padlón, utóbbi persze lehet egy-egy script része is, amiből egyébként is rahedli van a játékban, de talán pont ez teszi ilyen hangulatossá a játékmenetet, főleg az átvezetőknél, ahol még egy atomrobbanás közeli élményét is megtapasztalhatjuk.

KATONAI HÁTTÉR

Nem tudom milyen katonai szaktanácsadók vettek részt a fejlesztésben, de az eredmény maximálisan meggyőző. A „Death From Above" küldetésben pl. egy speciális repülőből kell légi támogatást nyújtanunk egy falu fölött, ahol hőérzékelő kamerákkal látjuk fekete-fehéren a terepet. Egy az egyben olyan, mintha egy filmet, vagy valami híradós tudósítást néznénk. Érdemes megemlíteni a katonák szakértelmét is, és a számos filmekből is ismert technikákat. Az még nem olyan nagy szám, hogy a zárra szerelt kis bombával törik be az ajtót, de az már jóval komolyabb, mikor az egyik katona két célzott puskalövéssel szétlőtte az ajtózsanérokat, majd egy másik belökte az ajtót. Vagy ott az a speciális hab, amivel bekenve a drótkerítést az gyakorlatilag szétmállik. A rengeteg fegyverről nem is beszélve, ráadásul mindegyiknek más a kezelése, más a hangja, és más a hatékonysága, ahol igen fontos szerepet játszik az is, hogy a golyó mennyire képes áthaladni adott felületen. Néhány brutális technológián magam is megdöbbentem, pl. az a nehézüzérségű Javelin, (mely ha jól emlékszem a játék közbeni infókra, olyan 80 ezer dollárba kerülhet). Nem tudom, hogy lézeresen, vagy műholdasan jelöli ki a harci kocsikat, de először kilő a levegőbe élesen felívelve egy rakétát, majd gyakorlatilag függőlegesen aláhullva darabokra szaggatja a célpontot. Persze helyzettől függően más lehetőségünk is adódik pl. ellenséges tankok elpusztítására, hiszen olykor légi támogatást is kérhetünk, vagy ha nagyon ügyesek vagyunk, C4-et is ragaszthatunk az oldalukra.

KIKÉPZŐTÁBOR

Aki még nem ismerné a CoD sorozatot, az is hamar belejön majd az irányításba. Lövés előtt mindig érdemes becélozni az ellenfelet, ami kissé körülményesebb, de amit jól bemérsz, azt gyakorlatilag el is találod. Sőt, a negyedik részben már automatikusan a legközelebbi ellenfélre ugrik a célkereszt célzáskor. Képes vagy sprintelni, guggolni, vagy a földön lapulni, különböző speciális gránátokat hajítani (vagy ha jó a reflexünk, akkor visszadobni az ellenfelét), valamint közelharcokkal késelni. Ha eltalálnak, valamivel vörösebb lesz a képernyő, ám rövid idő után regenerálódsz, de a checkpointokat is viszonylag hamar dobja be a gép.

Amit kifogásolni lehet a CoD4-nél, az a 18 küldetés (plusz egy bónuszküldetés) kb. 6 órásnak „mondott" játékideje, mely valóban kurtább, mint a korábbi részeknél, ám ha jól beléjük a nehézségi szintet, ami legalább(!) a kettes Rekruit legyen, egyáltalán nem tűnik olyan rövidnek. Néhány más FPS-sel, pl. akár Halo 3-al is ellentétben a CoD 4-et nagyon könnyű fokozaton sem éreztem monotonnak, de saját magunktól vonjuk meg a szórakozást, ha csak úgy végigrohanunk a játékon. Jómagam mindig tartottam max. 2-3 küldetés után néhány óra pihenőt, mert egyszerre túl sok volt az akció, és sokkal hangulatosabb volt utána visszaülni a játék elé. Vannak ugyan kiemelkedő részek, de minden pálya kivétel nélkül tartalmas és pörgős, még akkor is, ha a CoD 2-t nagy átlagban picit hangulatosabbnak éreztem. Nagyon tetszik a CoD sorozat háborús feelingje, ahol szinte mindig én döntöm el, hogy mikor vagyok kis szürke egér a társaim között, vagy mikor veszem kézbe az irányítást, és partizánkodok. A Veterán mód egyébként még mindig ott marad extra lehetőségként, amely játékmenetre gyakorlatilag teljesen eltér a könnyebb fokozatoktól. Itt már egy távoli lövés is súlyos sérülést okozhat, így nincsen helye semmilyen felelőtlen akciónak. Később megnyílik az árkád mód is, ahol időlimitre, vagy ponthatárokra gyúrhatunk rá.

A HÁBORÚ SOSEM ÉR VÉGET

Hosszú ideje az egyik legkidolgozottabb multiplay, amiben igen fontos szerepet játszik a tapasztalati pontok szerzése, hogy emelkedjünk a rangokban, egészen az 55-ös szintig, közben pedig kasztokhoz is csatlakozhatunk. A kezdeti gyérebb kínálaton túl mindenki meg fog döbbenni, hogy mennyi komoly fegyvert nyithat meg, különböző speciális kiegészítőkkel, vagy egyéb power-upokkal, a különlegesebb, összesen 13 játékmódról nem is beszélve. Az egyik legérdekesebb például a Headquarters, ahol bázisokat foglalunk. Ilyenkor tipikusan mindenki berohan az adott házba, és a fiúk a bejáratokhoz érzékelő-aknákat helyeznek, hogy minél tovább visszatartsák az ellenséges csapatot.

Mindenki a sima Free for Allban, vagy Team Deatchmachben kezd, és tapasztalataim szerint a kihívásokat is ott érdemes végrehajtani, melyekkel rengeteg tapasztalati pontot szerezhetünk, és nem utolsó sorban meg is tanuljuk a fegyvereket kezelni. Utóbbi kisebb feltételek egész sora, mely lehet egy-egy különleges szituáció teljesülése, vagy egy-egy fegyverhez kötött feladat.

A menürendszer tökéletesen áttekinthető, és a lobby is kiválóan szuperál. Véget nem érő több hetes, vagy akár hónapos multis mókákra számíthatunk, ahol szó szerint kiképezzük magunkat a harcra. Nagyon pörgősek a meccsek, ahol hatalmas szerepe van a gránátoknak, a közelharcnak, a pontos célzásnak, a gyors reflexeknek, sőt még annak is, hogy milyen testtartásban közeledünk. Guggolva pl. nem recseg a padló, ami jó pár ellenfelet elárult, amint pl. egy ház másik szobájában mászkált, én pedig pontosan be is tudtam mérni, hogy mikor jön át hozzám, hála a kiválóan kikevert DD 5.1-nek. A halál utáni „killcam" pontosan mutatja az ellenfél szemszögéből, hogy mi történt, így sokat tanulhatunk hibáinkból. Persze mikor mi kerülünk ki győztesként egy neccses helyzetből, jól esik hallgatni az ellenfél káromkodását a headseten át.

A multi pályák mind a campaign küldetésekből lettek kiollózva, a tapasztalt játékos pedig pontosan tudja, hogy melyikre milyen fegyver ideális. Idővel saját magunknak állíthatunk össze felszerelést, és az említett power-upokkal erősíthetjük a célzást, a sebzést, vagy pl. láthatatlanná válhatunk a radaron, amely egyébként nem a mozgást, hanem az ellenfelek lövésekkor leadott utolsó pozícióját jelzi. Egyik kedvenc extrám a halál utáni gránátkioldás, egy-két szerencsétlen úgyis mindig megszívja vele. Ha ügyesek vagyunk, azt a gép is megjutalmazza. Ha képes vagyok 3-szor zsinórban ölni, átmenetileg aktivizálódik a mozgásérzékelő radar, ha 5-ször, akkor légicsapást küldhetek a pálya egy adott területére, ha pedig 7-et, akkor egy harci helikoptert hívhatok segítségül – amelyet persze le is lehet lőni rakétavetővel.

HÍV A KÖTELESSÉG

Hat oldalt is meg tudnék tömni pusztán a multi ecsetelésével, de legyen elég annyi, hogy a Call of Duty 4 már önmagában a single móddal is bőven kiváló vétel, ilyen eszméletlen multival meg aztán egyenesen kötelező darab, stílusában mindenképpen. A CoD4 méltán pályázhat az év játéka címére is, hiszen szinte minden PS3 és 360 tulaj aktuális kedvence. Mindazt a pozitívumot ötvözte, amit a CoD sorozatban annyira szerettünk, és megspékelte egy olyan adag plusszal, amely finoman szólva is napjaink egyik legkiválóbb FPS-évé emelte. Objective Completed!

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu







MARTIN BELESZÓL!

Aki ezen a programon egy nap alatt, könnyű fokozaton végigrohan, és nem élvezi ki minden egyes másodpercét a csodának, az a saját szórakozását veri agyon, és tulajdonképpen analfabéta a videojátékokhoz. A csapatmozgás eleve megfontolt tempót diktál, tehát ha szorult beléd némi empátia, automatikusan felveszed majd a ritmust, óvatos harcossá válsz, és olyan fantasztikus háborús élményben lesz részed, mint ezelőtt még soha. Pazar, hihetetlenül komoly game, 10 pont!

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

ACTIVISON / INFINITY WARD
MÁS VERZIÓ: DS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS3	1 - 4 játékos (2-16 online), dd 5.1, 16:9, 576p/720p
X360	1 - 4 játékos (2-18 online), 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés 4 mb, system link 2-24

✔ döbbenetes folytatása a sorozatnak, 10 pontos multi!
X a campaign lehetne hosszabb

PS3 X360
9.5 pont

THIS USED TO BE MY PLAYGROUND







A természeténél fogva szerintem erre a legkiválóbb Wii-re megjelenése óta egymás után érkeznek a partijátékok, amely rotációban még mindig a nyitány Wii Sports érdemli a legnagyobb figyelmet. Habár a game-ért magáért nem érdemes Wii-t venni, mindenképpen irányadó voltából – mely nyomvonal kialakításában véleményem szerint fontos szerepet tulajdoníthatunk a PS2 EyeToy-nak –, most a sportjátékok királya, az Electronic Arts produkálta **Playground** kíván profitálni.

A Playground tehát nagyjából ott veszi fel a fonalat, ahol a Wii Sport kis híján egy évvel ezelőtt abbahagyta, továbbmenve azzal, hogy a sportjátékokat a DS hasonlóan interaktív felületén is csatasorba állítja. A kínálatot mindkét platform esetében viszonylag könnyen betanulható és kivitelezhető, egyben kellően szórakoztató sportjáték képezi. Ez jó ötlet volt a készítőktől mindkét konzol, sőt főleg a DS tekintetében, ám a minijátékokból hiányzó mélység és tartalmasság miatt nem igazán ösztönöz arra, hogy alaposabban belemerüljünk a mulatságba.

A Wii-s felvonás azzal indul, hogy egy csapat MySims kinézetű és előre fixre gyártott, azaz általunk nem variálható küllemű gyerkőcből kell választanunk egy szimpatikus lurkót, majd elneveznünk őt. Ezután vele gyürkőzhetünk neki az iskolaudvaron kezdődő hét – DS-en kilenc – sportjátéknak, melyhez ezúttal csupán a remote-ra van szükségünk, arra viszont a végkimerülésig és az igénybe vett kézben másnap jelentkező izomlázig. A játékok között mindkét platformnál a kidobálós kézilabda (nem tudom, ennek mi a pontos neve, mindenki játszott ilyet a suliban), papírrepülő-reptetés, kosárlabdázás, röplabda, egy lengőtekéhez hasonlatos készség körbe-körbe ütögetése és az autóverseny számít a fontosabbak közé, de van kosárra dobálás, labdapattogtatás, sőt pillangók hálóval és időre történő kergetése is. Nekem leginkább a kivitelezésében az – elnézést a párhuzamért – első Metal Gear Solidban látott, első személyű nézetben irányított robbanólövedék kontrollálásához hasonló papírrepülő-terelgetés tetszett, de a labdajátékok zöme is jópofa. Ezek irányítása zömmel azonos szisztéma szerint történik: a remote előre lendítésével dobunk és védekezünk, a jobbra-balra lengetésével / döntögetésével pedig vetődni tudunk. A sima mozgás a d-paddal kivitelezhető, melyet én kényelmetlennek találtam, a Nunchukkal jóval gördülékenyebb lenne a karakter közlekedése. Az autóverseny viszont tényleg kifárasztja a kezet, mivel a remote oldalra döntögetése mellett az A és a B gombokat kell szinte egyfolytában nyomkodni. A minijátékok tehát viszonylag ötletesek és van bennük kihívás, viszont nem lehet annyira elmerülni bennük, mint a Wii Sports kínálatában.

DS-en a feladatok jól elkülönülnek egymástól, és meglehetősen egyszerűek. A kiütős kézilabda megvalósítása különösen ötletes: a stylusszal kapjuk el a felső képernyőről érkező labdát, majd az alsó screen felső sávjának megfelelő helyére bökve irányítjuk ellenfeleink felé. A kosárlabda és a foci az érintőképernyőt, vagy a d-pad + L/R gombok kombót használja a laszti kosárba vagy kapuba küldéséhez. A DS kínálatában szerepel egy szintén igen szórakoztató ópusz, az ugróiskola, ahol a zene ütemére és társunkat utánozva kell a stylusszal a megfelelő színes kockára böknünk.



Az autóversenyek kivitelezése drámaian egyszerű fel-le kartozás, míg a papírgalacsin-dobálást a mikrofonba fújással tudjuk lebonyolítani. A túlzott szimplicitás viszont itt is ugyanúgy hozzájárul a minijátékok felszínességéhez, mint a Wii-s inkarnációnál, mivel a kellő pontszám elérésével egyszerűen megnyerjük a játékot ahelyett, hogy abban a játékmenet módosulásával új kihívások kerülnének elénk – a nagykonzolnál ugyan annyival jobb a helyzet, hogy a győzedelmeskedés után kapunk még egy-egy kis extra kihívást is. Mindkét felületen elért eredményeinkért matrica a jutalmunk, a szanaszéjjel heverő üveggolyók felszedésével pedig új képességeket / tárgyakat vásárolhatunk magunknak.

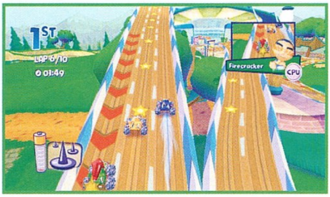
A külcsíny Wii-n meglehetősen színes grafikában és tisztességesen megrajzolt karakterekben, ám olykor szaggatásban érhető tetten, mely utóbbi nincs kihatással az aktuális minijátékra, mégsem fest túl jól. DS-en hasonló nagyfejű és vigyorgó gyerekekkel van dolgunk, amely az alapvetően iskolai / játszótér jellegű, erősen rajzfilmszerű helyszíneken túl éppen nem járul hozzá ahhoz, hogy a 12 évesnél idősebb gamerek túlságos fantáziát lássanak a Playgrounddal való hosszadalmasabb időtöltésben. Ami azért sem jó, mert mindkét változatnál van többjátékos opció, illetve a stuff egy családi jellegű partijátékként van aposztrofálva. A zenei háttér gyengus: a háttérként szolgáló trackek inkább zavaróak, mint atmoszférikusak, a karakterek által előadott néhány mondat pedig bőven hagy maga után kívánnivalót az egyénítés tekintetében.

Mindent összevetve a Playground bizonyára tetszeni fog a fiatalabb játékosoknak, de a Wii verzió sanszosan nem fog teret hódítani a multiplayer bulik körein kívül. Viszont több, tartalmasabb és ezáltal hosszabb minijátékkal, illetve némileg érettebb küllemmel az esetleges folytatás ígéretesebb lehet – hajrá, EA!

Petúnia
petunia@tombraider.hu

MARTIN BELESZÓL!

„Iskolaudvaron kezdődő…" – és itt nálam már el is vérzett a game. Nem létező gyermekeim persze biztos szeretnék… vagy még ők sem? Ez egyelőre a jövő titka.



EA PLAYGROUND

ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

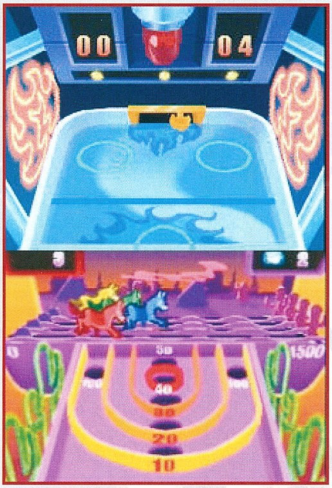
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

WII 1-4 játékos, 16:9

NDS 1 játékos (4 wifi)

✔ egyszerű minijátékok gyerekeknek
X rövid, lehetne szebb

WII	NDS
6.5 pont	6 pont



A vidámpark emlegetése a legtöbb emberben általában a hányásokkal is megtűzdelt, ám az idő által is megszépített gyermekkori emlékeket idézi fel. Nálam ilyen nincs, mivel mindig is ösztönösen irtóztam a nagyobb körhintáktól, hullámvasutaktól és egyéb, az öngyilkos hajlamokkal bírók részére kitalált szerkezetektől, eképpen drága családommal igen ritkán látogattuk anno ezeket a mulatságokat. Így hát nem csoda, hogy a vidámparkról az utóbbi években csakis és kizárólag a Lakeside Amusement Park jut az eszembe. Friss és a rossz gyomrúak számára élvezetesebb élménynek viszont a tavalyi epilógus után megérkezett a **Thrillville: Off The Rails** multiplatform formátumban, melyek a DS-es verzió kivételével kevésben különböznek egymástól és viszonylag jól sikerültek.

JOYRIDE

Az Off The Rails megvásárlói azt hihetik, egy vidámpark-menedzselő játékot emeltek le a polcról, de a game ennél többet kínál: hullámvasút-építést és főleg minijátékokat. A némiképpen a Sims-re hajazó game első lépéseként létre kell hoznunk karakterünket, aki a Wii-s változatban egy felnőttesebb személy, míg a többiben gyerek, így kissé nehézzé tévén a vele való azonosulást azon érettebb játékosok számára, akiket ez – hozzám hasonlóan – érdekelni szokott. A megfelelően részletes, és elsőre kissé bonyolultnak tűnő rendszert bemutató tutorialt követően egy alig beépített vidámpark lesz ügyeskedésünk színhelye, ahol az üres területeken húzhatjuk fel új masinériáinkat. Az összes platform esetén a nézet harmadik személyű, szemben a stílus által általában használt 2D-sel.

A játék nem túl erős, de legalább létező sztorija szerint ellenlábasaink, a Globo Joy Corporation szabotázsait derékba törve kell sikerre vinnünk öt – DS-nél hat – Thrillville vidámparkunk működését. A Globo Joy célkitűzése igen egyszerű: ők akarják uralni a piacot, és tulajdonképpen ennyi az egész történet. A nagygépes változatoknál és a PSP-nél a rosszfiúk soha nem bukkannak fel a videókban, ehelyett egy félkegyelműnek tűnő, ám barátságos tudós figura tájékoztat bennünket az aktualitásokról. Minden parkban vannak ehhez kapcsolódó küldetések, de azok könnyűszerrel figyelmen kívül hagyhatók, mely által sajnos a sztori is kikerül a képből. A DS-nél már jobb a helyzet, ott a parkok közötti váltáskor állóképek mutatják be, a Globo Joy miként készül aktuális ellenpropagandájára, de itt sem fontos megcsinálni a tematikus missziókat ahhoz, hogy a további parkok megnyíljanak.

Az Off The Rails gerincét viszont sokkal inkább a látványosságok építgetése és főképp a minijátékok alkotják. A vidámparkok menedzselésével valójában nincs sok gondunk: habár a személyzet és az építkezések pénzbe kerülnek, igen gyorsan termelnek bevételt, mely miatt nehéz kifutni a zséből – ha ez netalántán mégis megtörténik, egy bankkölcsön megoldja a problémát. A standard, előregyártott látványosságok felhúzásakor rengeteg közül választhatunk az összes platform esetén, hullámvasutakat pedig magunk is építhetünk a saját ízlésünk szerint. Ennek során lehetőségünk van ún. Whoa-elemeket (tűzkarikát, többszörös csavarokat, ugratókat) is applikálni, mely konstrukció a Wii-n a legélvezetesebb, ahol a Nunchukot és a Wiimote-ot csavargatjuk az alkotás során. Nekem a DS-es módusz is tetszett, ott természetesen az érintőképernyőn kell először áthúzni a készülő hullámvasút vonalát, majd a választható mintákat megrajzolva rakjuk be. A kész szerkezeteket később magunk is kipróbálhatjuk, majd a Wii, PS2 és PSP esetén tovább módosíthatjuk.

Az utóbbi platformokon futó stuff igazi vonzereje a több mint harminc minijáték. A karbantartási (szerelés, takarítás) munkákon túl a szórakoztató pompomlányok képességeinek fejlesztése – az a rossz, aki a rosszra gondol, még ha az valójában jó is :) – is ötletes minijátékokban valósul meg, melyek DS-en is jól sikerültek. Az összes többi viszont a parkba berakott látványosságokat kipróbálva jön elő. Az első Thrillville-hez hasonlóan ezek ismét egy-egy régi klasszikust elevenítenek fel; így van az Excitebike alapján készült krosszmocizás, retro tankos lövöldözés a '90-es évek elejének stílusában, illetve beat'em-up. A minijátékok nincsenek túlbonyolítva és élvezetesek, a Wii esetén kényelmes a Nunchukkal és a remote-tal történő irányításuk. DS-nél viszont a kínálat igen szegényes: csupán hat darab van, melyekben többek között kosárlabdát dobunk palánkra, színes halakat válogatunk, dartsozunk, golyókat dobálunk. Mindegyik használja a stylust, és el lehet velük bénázgatni valameddig, de a figyelem hosszú lekötésére nem alkalmasak.

Vizuális téren nem történt túl sok fejlődés az első Thrillville-hez képest. A parkok továbbra is nyüzsgők az utakon mászkáló rengeteg ember és a zsúfolt gépek miatt, de a grafika olykor fűrészes egyes éleken. A legszebb azért természetesen a Wii-s inkarnáció. A nagyfejű karakterek az összes verzióban meglehetősen tisztességesen és a témához illően festenek, ami a zenére is igaz; utóbbi tekintetében nekem különösen tetszett a Wii, a PS2 és a PSP esetén a Thrillville Radio, mely a GTA-kban megszokott szisztémára emlékeztet reklámokkal és DJ-kkel a sajnos gyakran ismétlődő számok között.

A multiplayer módusz lehetősége az összes platform esetén adott, így a Thrillville: Off The Rails remek partijáték. Ha egyjátékosként tekintünk rá, és a menedzselős műfajt favorizáljuk, ahhoz ugyan nem elég összetett és kihívásokkal teli, de a típussal ismerkedőknek jó bevezető. Ám a stuffot végső soron a minijátékok fogják eladni, amelyek – kivéve a DS verziót – minden korosztály tetszésére számot tarthatnak. Ha rajongsz a retro klasszikusokért, és karácsonykor jól jön egy vidám hangulatú családi partijáték, végképp írd fel a bevásárló listádra.

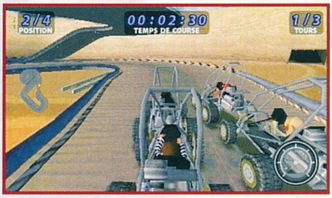
Petúnia
petunia@tombraider.hu

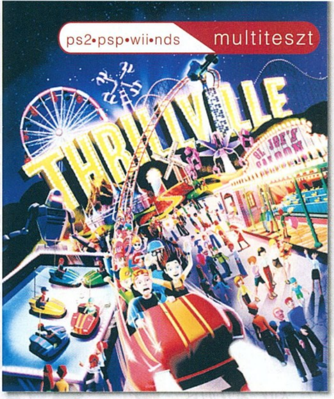
MARTIN BELESZÓL!

A manager-rész elég jó móka, de félek tőle, hogy 2007-ben ez a klasszikus játékstílus már nem igazán közkedvelt. A partijátékok szintúgy jópofák, és ha valami, hát ez fogja eladni a programot. Szerintem a Wii verzióra érdemes beruházni, illik a game a gép által hordozott üzenethez.













THRILLVILLE: OFF THE RAILS

LUCASARTS / FRONTIER DEV / DC STUDIOS
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	jó (wii: kiváló, ds: közepes)
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó (DS: közepes)
zene / hang:	jó (DS: közepes)
hangulat:	jó (DS: közepes)

PS2	1 - 4 játékos, multitap, memóriakártya 8 mb
PSP	1 játékos (2 online)
NDS	1 játékos (4 online)
WII	1 - 4 játékos, 480p

✔ a wii és ps2 verzió decens partijáték, ezekben és a psp-sben bőséges és élvezetes minijátékokat találsz
X a ds-esre ez nem igaz, és egyik sem elég erős vidámpark-menedzsment játéknak

PS2	PSP	NDS	WII
7	7	5	7.5

BÉRGYILKOSKERINGŐ









Gyönyörű fogalmakat képes létrehozni a modern, angol anyanyelvű ember. Nekem van egy kedvencem: *hype*. A hype maga a 21. század, a modern üzleti élet mozgatórugója, a piramisjátékokhoz hasonlatos vonzerő verbális formája. Hype az, amikor hetekkel, hónapokkal, vagy akár már évekkel előre felkeltik a figyelmed, folyamatosan fenntartva az érdeklődésed, mindig csak egy kis dózist engedve a véráramodba. A hype csodálatos... a hype veszélyes. Ha képtelen vagy a valóság és a képzelet nem túl éles határvonalán átlátni, ha nem tudod megszűrni a tényt a ferdítéstől, elvesztél. Nem érdeklődő, hanem rajongó leszel, olyan ember, aki már látatlanul is biztos a hitében, aki képtelen átgondolni, elfogadni mások véleményét. Játékot hype-olni lehet aláírással, nickválasztással, avatar- és aláírás szerkesztéssel – az Assassin's Creedet pedig hypeolták. Erősen, több fronton és éveken át. Az **Assassin's Creed** 2007 legjobb játéka, mondták. Mondták azok, akik dolgoznak rajta és mondták azok, akik jegyet váltottak a hype-hullámvasútra. Mindenki mondott valamit, csak egy dolgot nem: az *igazságot*.

VISSZA A JÖVŐBE

Középkor, keresztesek, vallástörténelmileg fontos helyszínek, szétrobbanó artériák: Jade Raymond kisasszony, az AC bájos producere egyszer azt mondta, hogy a játék legfőbb erénye nem csak a forradalmian új játékmenet, hanem a történet: a sztori, amely nem az, mint aminek látszik. És mennyire igaza volt. Az Assassin's Creed történései egy trilógiát alapoznak meg – illetve, alapoznának. Minden idők legrosszabbul őrzött titkára már a megjelenés előtt bő háromnegyed évvel fény derült, aki nem egy eldugott barlangban tengette az azóta eltelt napokat, már látta a nagy revelációt. De itt és most, ezen a két oldalon nem fogjuk elárulni a titkot. Nem fogsz nagyon meglepődni. Nem fogod az állad a padlón keresni, nem lesz Keyser Soze pillanatod. A történet gyenge: ha szerencséd van, akkor véletlenül elcsípsz egy-két kósza üzenetet, amely megmagyarázza, hogy miről is van szó – de a játékidő bő 20 órája alatt csak halovány sejtéseid lesznek arról, hogy valójában mi s miért történik.

Az Assassin's Creed hősöd, Altair körül forog – a Harmadik Kereszteshábord korában járunk. Az AC kezdete maga a vég: a tulajdonképpeni tutorial rangod és pozíciód elvesztésének rövid története, a bérgyilkosok három fő szabályának megszegése, a rendből való kizárásod históriája. De ez nem a vég, hanem a kezdet. Kilenc célpont vár rád. Kilenc kollaboráns, akik révén visszanyerheted egykori megbecsülésed.

Kilenc célpont, három város. Kalandjaid a Szent Földön, Jeruzsálem, Damaszkusz és Acre (Haifa) városában bontakoznak ki. Nem is akárhogy. Az Assassin's Creed *gyönyörű*. Nem, ez nem elég: meseszép, pazar és páratlan, valósággal lemászik a képernyőről, beleégetődik a retinádba, könnycseppet csal a szemedbe. A három város nem helyszín, hanem egy hatalmas játszótér, falaikon belül akkor és oda mész, ahová csak kedved tartja. Ha egy épület felé közelítesz, megkapaszkodhatsz az első kiszögellésben, Pókember módjára mászva fel a függőleges felületen egészen a csúcsig. Megmásznád a város közepén magasodó, tornyaival az eget ostromló Katedrálist? Megteheted és, nem meglepő módon, meg is kell tenned.

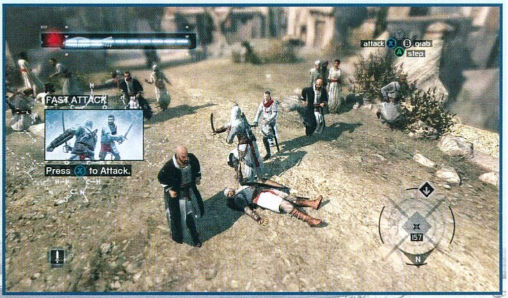
A teljes mozgásszabadság és a középkori környezet korlátokkal jár: a célpontod kiléte ismert, de a helyzete nem. Van ugyan egy vaskos térképed, egy modern, minden fontos dolgot mutató GPS-ed (újabb segítség a nagy történeti fordulathoz), de információd nincs. Azt meg kell szerezned. A játékidő jelentős részét nem a likvidálás, hanem az adatgyűjtés teszi ki. Fontos leveleket, térképeket lophatsz el meghatározott személyektől, beszélgetéseket hallgathatsz ki, vagy rendtársaknak segítve szerezhetsz értékes tippeket, miközben átgázolsz a tömegen.

Ó, a tömeg. Az AC ezen része a következő generáció ígéretét hordozza. Míg a PS2-Xbox korszakban az ártatlan járókelők nem töltötték be funkciót, csupán a hangulatot növelő bábuk voltak, addig itt a program minden egyes karaktert élő, lélegző, hús-vér embereknek, személyeknek kezel. Emberek, akik nem veszik jó néven, ha rohanásoddal megzavarod a rendet, ha kibillented az agyagedényt cipelő asszonyokat az egyensúlyukból, ha fényes nappal, a főutca közepén törsz az égiek felé az épületek megmászásával. Az AC-ben szinte mindenre reagálnak, nem csak verbálisan, de gesztusokkal is. Ha egy magasabb pontról zuhansz az utca közepére, hátrahőkölnek és felsikoltanak. Ha falmászásba kezdesz, megjegyzik, hogy fel kellene már nőnöd, mert csak a gyerekek használják játszótérnek a várost.

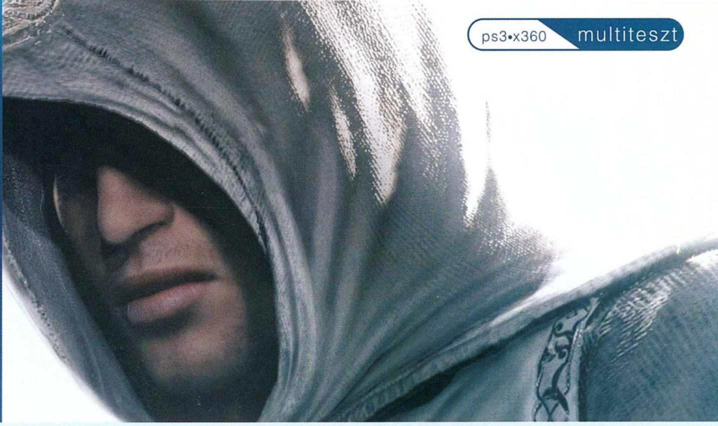
Az AC az első olyan játék, ahol nem egy makettben létezel, ahol minden és mindenki csak egy drótokon rángatott marionett bábú. A tömeg a gyors mozgást akadályozó probléma és az elvegyülést segítő nagy massza is egyben. Bérgyilkos lévén lételemed a lopakodás – a képernyő bal felső sarkába pakolt kijelző mindig és mindenhol, egyszerűen értelmezhető színek segítségével jelzi éppen aktuális állapotot. A tömeg reagál a cselekedeteidre, előbb-utóbb pedig az őrök is fognak – ekkor két dolgot tehetsz. Vagy elmenekülsz, eltűnsz a látóterükből és fedezékbe húzódsz (például elvegyülsz az éppen arra járó papok között, imádkozást mímelve) míg el nem múlik a veszély, vagy harcolsz.

Harcolni nagyon sokat fogsz, akarva és akaratlanul egyaránt. A lopakodás és a látványos akrobata mozdulatok találkoznak – az egymásnak csapódó fémdarabok csilingelő hangja mögött minden idők egyik leglátványosabb, legkönnyebben kezelhető mechanizmusa lapul. A testednek, a kezednek és a benne lévő markolatnak ereje van. Erő, melyet ha helyesen használsz a legjobb barátod lesz. Kardozni nem egy, hanem általában 4-5 őrrel fogsz, egyszerre viszont csak eggyel. Az AC feláldozza a realitást a játékmenet érdekében, és mennyire jól teszi. Támadsz, védekezel de közben figyelsz, figyelsz arra, nehogy a hátad mögött álldogáló delikvens pont akkor csapjon le, mikor védtelen vagy. Az AC-ben nem is a támadás, hanem a védeke-

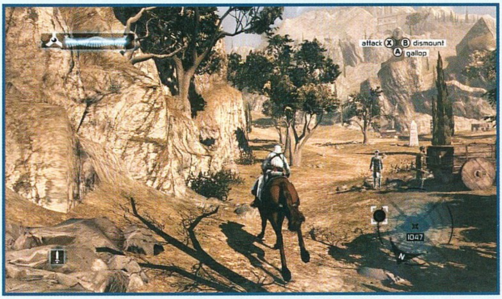












zés a fontos: ha a megfelelő időben hátrálsz és blokkolsz, kihasználható előnyhöz juthatsz – elkaphatod támadód kezét, kicsavarhatod, majd az így nyert pozíciót kihasználva mélyítheted pengéd annak gyomrába. Vagy a nyakába, a hátába, ahogy tetszik. Látványos, de meg kell tanulni használni. Ha már elsajátítottad, imádni fogod. A minimális mennyiségű gomb garantálja, hogy ne vessz el a kombók rengetegében, de közben a lehető legjobb látványban és akcióban legyen részed.

De ahhoz, hogy idáig eljuss, előbb tisztában kell lenned azzal, hogy hol található a célpontod. Minden egyes gyilkosság előtt maximum hat, de három kötelezően teljesítendő információgyűjtést kell elvégezned. A térképen nincs jelölve egy sem. Nincs, egészen addig, míg nem frissíted – ezt pedig nagyon egyszerűen teheted meg. Városszerte, minden egyes kerületben egy tucatnyi magas, jól látható kiszögelléssel rendelkező torony vár arra, hogy megmászd, majd a tetejére érve körbenézz. Ha ez sikerül, akkor a térkép egy újabb kis szeletéről libben fel a fátyol, felfedve az alatta rejtőző lehetőségeket.

MINDEN CSODA...

Az első két-három órában nem találsz majd szavakat. Elsőként Altair hihetetlen karakteranimációja nyűgöz le: hősöd pontosan úgy mozog, ahogy egy hús-vér ember tenné. Minden testrésze, mindig és mindenhol olyan helyzetben van, ahogy a valóságban – ha vállal ütközöl valaminek, a test elcsavarodik, Altair elveszti az egyensúlyát. Ha magasról ugrasz le, akkor begörnyed a lába, kezével pedig megtámaszkodik. Ha... nem. Ezt látnod kell. Az Assassin's Creed technikailag páratlan. Csodálatos. Gyönyörű. Hihetetlen. Kilométerekre ellátsz, a távolban a napfény megtörik a katedrális ablakain, közvetlenül előtted pedig megcsillannak a levegőben szálló porszemcsék. A felhők mozgása révén a napfény sosem süt ugyanazzal az intenzitással, a fényviszonyok mindig, minden egyes másodpercben dinamikusan változnak. Ha harcolsz, a háttér elmosódik, a fókuszba pedig te és az ellenfeleid kerülnek – az ellenfelek, akik pontosan olyan részletességű animációt kaptak, mint hősöd. De nem csak az ellenfeleid, hanem a járókelők is: ha felhívod magadra a figyelmet, akkor tekintetük rád szegeződik, esetleg összesúgnak a hátad mögött.

Hol a hiba? Az eddigiek alapján az AC nem csak 2007, de minden idők egyik legjobb játéka. Interaktív, él és lélegzik, izgalmas és gyönyörű. Az első két-három órában. Aztán felsejlik a recept, az alkotóelemek kiválnak a nagy masszából.

Megkapod a célpontot, ellovagolsz – mert a játék feléig kénytelen leszel MINDIG megtenni azt a tíz perces utat az egyik városból a másik városba, csak később kapod meg az instant közlekedés lehetőségét – a helyszínre, felmászol a kilátókra, majd megcsinálod a három variánst. Ha kell, tolvajkodsz, ha kell, beszélgetéseket hallgatsz ki, ha kell, akkor megpróbálod kisegíteni a bérgyilkos kollégát több célpont elintézésével. Ha ez megvan, akkor elvégzed a feladatot és mész tovább a következőhöz, mindezt azért, hogy a fenti sémát megismételt. Még nyolcszor. Ha maga a bérgyilkosság változatos lenne, akkor nem lenne baj, de nem az – körülbelül a játék közepétől még az a kis szikrányi lopakodás is elvész, amely eddig jelen volt. Mert rá leszel kényszerítve arra, hogy harcolj. Nem teheted már el láb alól többé észrevétlenül a célpontot – nem a te hibád. Nem a te hibád, hogy a látványos átvezető animációk után a nagy tömeg ellenére azonnal kiszúr minden őr. Az AC rákényszerít arra, hogy hatalmas, akár 15-20 főt felvonultató csatákban vegyél részt. Nem akarsz? A te problémád. Választási lehetőséged nincs, elmenekülni elmenekülhetsz – de ekkor rá kell jönnöd arra is, hogy a sokat ajnározott interaktív tömeg és az intelligens ellenfelek mégsem annyira interaktívak, inkább közömbösek.

Díjazandó, hogy lerázhatod üldözőidet ha kikerülsz a látóterükből, de ekkor még csak félig vagy sikeres, ahhoz, hogy teljes legyen az álcád, el kell rejtőznöd. Például egy padra, két ember közé leülve – ekkor gyakorlatilag láthatatlanná válsz. Hiába nincs egyetlen fehér köpenyes ember sem a közelben, hiába vesztettek el szem elől alig 5 másodpercre. Az intelligencia csak eddig terjed – de ez csak az érme egyik oldala. A másik felén ott van az a csöppet sem elhanyagolható tény, hogy az álcád akkor sem ér semmit, ha mindent megteszel. Az őrök így-úgyis kiszúrnak, mintha egy isteni hang súgná nekik: „Igen, ott a bérgyilkos." Nyugodtan sétálsz az utcán, elvegyülsz, de szembe találkozol egy koldussal vagy egy őrülttel. Meglöknek. Többször, egyenesen az őrök felé – és csak téged. Hiába mászkál az utcán száz másik ember, mindig, mindenhol téged fognak bántani, ennek pedig egyenes folyománya a kikerülhetetlen harc. Te mégis inkább lopakodnál, hisz az ígéretek szerint legalább olyan jól megtehetnéd, mint a Hitmanben? Rossz helyen jársz – és ha már úgyis itt vagy, ragadj kardot, mert épp rád támadt egy csoportnyi őr. Megint.

MARTIN BELESZÓL!

Az Assassin's Creed kapcsán majdnem ugyanaz történt, mint annak idején a REZ-nél: hihetetlenül eltérő értékeléseket kapott világszerte, 6 ponttól egészen 9-ig szinte mindent. Van, aki isteníti és van, aki egy unalmas, monoton, béna programiba-gyűjteménynek aposztrofálja. Az igazság valahol a kettő között van szerintem. Nem hat pont, de nem is kilenc. Talán pont hétfél, ahogy Wilson mondja? Egy biztos: ellentmondásos játék, könnyen bele- vagy mellényúlhatsz vele.

VERDIKT

A hype bevált – az Assassin's Creed az ütemtervnek megfelelően lépett túl az egy millió eladott példányon. Egy millió ember gondolta azt, hogy igen, ez lesz az év játéka, hisz megmondták. De az AC nem az év játéka, sokkal inkább a hatalmas, kiaknázatlan potenciál eltékozlása. Rettenetesen látványos, a három város, a környezet minden porcikája hihetetlen odafigyelésről árulkodik. Csak épp a lényeg maradt le útközben: *maga a játék*. Kidolgozatlan, monoton és felületes, mint maga a történet is, mely minden idők legrosszabb lezárásával „ér véget": a stáblista lepereg, te pedig ott állsz és azt találgatod, hogy tényleg ennyi volt? Tényleg erről szólt az Assassin's Creed?

Igen, tényleg. A lufi kipukkadt. Most már csak az a kérdés, hogy mit teszel, mikor 2008 végén ismét eléd állnak – itt van egy új cucc. A neve Assassin's Creed 2. Ez lesz az év játéka.

W

ASSASSIN'S CREED

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

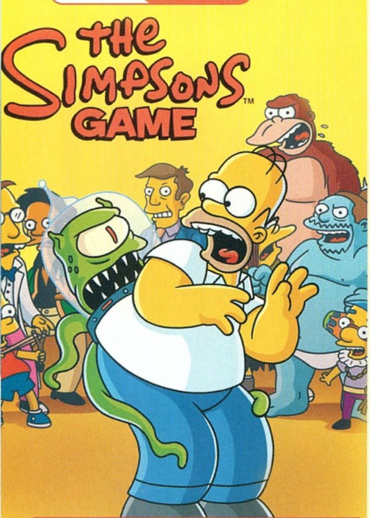
PS3 – 1 játékos, 720p/1080p, dd 5.1

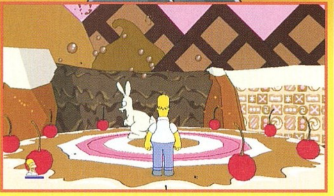
X360 – 1 játékos, 720p/1080p, dd 5.1, mentés 300 kb

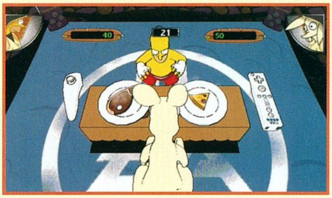
✔ pazar látványvilág
X gyatra sztori, repetitív játékmenet

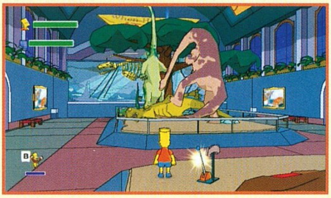
PS3 X360
7.5 pont

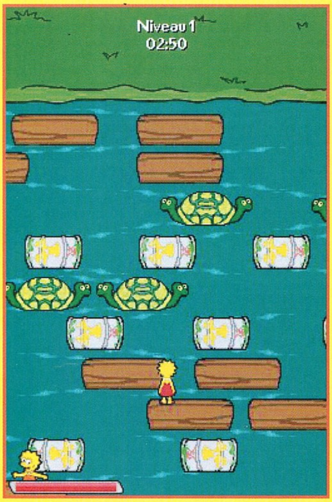
DOH! EZEN MÉG EGY REKESZ DUFF SÖR SEM SEGÍT

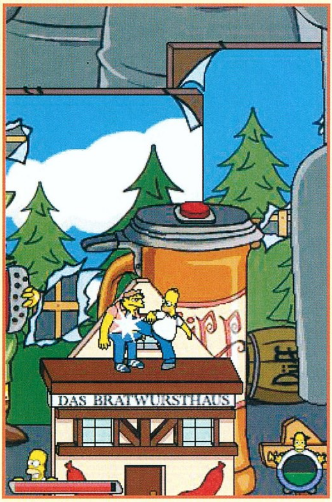












Ki ne ismerné Springfield lakóit, avagy a népszerű Simpsons családot? A rajzfilmsorozat nálam is a kedvencek közé tartozik, így nem kis elvárással álltam neki a játék tesztelésének. Nem egy, a sorozatból készített játékot nyomtam még korábban Super Nintendo-n és Gameboy-on is, és a közepes minőségük ellenére én jól elszórakoztam velük. Ehhez a sorozatból ismert szatirikus humor adott húzóerőt.

A mostani rész már az előzetesek alapján nagyon felkeltette az érdeklődésemet. Nagy reményekkel vártam az EA által gondozott játékot. Sajnos most, hogy kipróbáltam a nagygépes változatot, durvára elment a kedvem – még általában a videojátékoktól is.

Kezdjük az elején. A történet még mókás is lenne. Bart megpróbálja megszerezni a legújabb felnőtteknek szóló játékot, a Grand Theft Scratchy. A törődő anyuka, Marge azonban hírt szerez erről és elveszi tőle. Búslakodva hazafelé egyszer csak egy játék érkezik az égből, a Simpson játék, aminek mi vagyunk a főszereplői. Innen indul minden. Így álltam neki a Wii változatnak, frissen a Mario Galaxy emléke után.

A grafika még rendben is volna, jól visszaadja a rajzfilm látványvilágát, de a játékmenet valami idejétmúlt szemét. Az irányítás rettenetesen nehézkes, a karakterek lassan reagálnak a mozdulatokra, nem lehet pontosan belőni az ugrások nagyságát sem, a kamera pedig olyan szinten szörnyű, hogy arra nincsen szó (azaz lenne, de sokat kéne Martinnak cenzúráznia). Komolyan mondom, ilyen kamerakezelést én soha nem láttam! Az operatőr beragad a falba, és nem is állítható tovább a nézet, így ugrás után pedig természetesen zuhanunk a mélybe. Ezt a szörnyűséget még a 4 játékosból eredő eltérő tulajdonságok – amik színesítenék a játékmenetet – se palástolják. Homer hatalmasakat tud böfögni, illetve guruló golyóvá tud változni. Bart csúzlival tud lövöldözni, illetve többletképessége, hogy vele elérhetetlen helyekre is fel tudunk jutni. Lisa szaxofonja dallamaival egymás ellen tudja irányítani az ellenségeket, valamint tárgyakat tud mozgatni. Marge a tömeg magunk mögé állításában van otthon. Minden pályát két karakterrel játsszuk végig, hogy melyik párossal, az mindig adott. Innen ered a co-op mód lehetősége. Elviekben ketten ez jó móka. Nos én nem találtam senkit, aki ezzel leállt volna játszani.

Az irányítás is semmilyen. Sikerült megoldani, hogy szinte mozgásérzékelés nélkül menjen minden. Akkor meg mi értelme van az egésznek? Senkinek sem volt ott ötlete, hogy legalább a Wiimote adta újdonság varázsával, valami aprósággal színesítették volna ezt a közepes gamét? Mozgunk a Nunchuk analógjával, míg a gombokkal ugrunk és ütünk, a kamerakezelés pedig a d-paddel történik. Ez ám a forradalom! Kábé pár támadásnál van haszna. Például büfögésnél egyszerre kell mozgatni egy irányba a joyokat, de ez sem jön össze néha. A Wiimote szerepe kifullad még a „Wii Moments" menüpontnál. Egy kajaevő verseny és Bart mini repülős játék – a „bámulatosan nagy" extra tartalom képviselői. Az előbbi egy Fight Night paródia. Kék sarokban Homer, piros sarokban Csokinyúl uraság. Kezdődik a menet, megterítenek.... gyorsan el kell enni az ellentől az étket, ha az nem kalarábé (ezért levonás jár). Közben a jobb vagy bal kezünkben lévő joyt kell mozgatni bokszszerűen. Kb. ennyi volt a nagy bumm! Mi az, ami mégis elviszi a hátán az egészet? A kitűnő hangulat és humor – mondják. A játék tényleg olyan, mintha a sorozat egyik epizódja lenne, beleértve minden poént és a grafikát is. Még az elején kuncogtam is, de később a nem az én hibámból történő lanyhulás után valahogy nem tudtam annyira élvezni még ezt sem. Én kihagynám, szerintem fektessetek másba idén karácsonykor. Fanoknak egy próbát megér. A világsajtó 7 pontot ad rá átlagosan.

NINTENDO DS VERZIÓ

Rögtön az elején meglepődve tapasztalom, hogy a játék a nagygépes változatok videóival rendelkezik (ilyen jó minőségű videót nem láttam még a platformon), mindemellett rengeteg szinkronanyag is ugyanúgy benne van. Teljesen elüt a nagygépes szeméttől, és igen, az egész új koncepció működik! A játék immáron egy tradicionális 2 dimenziós platformer, ami nagy vonalakban, a történetvezetés szempontjából követi a többi verziót. Most is 4 karakter áll rendelkezésünkre, ezekből egyszerre 2 van a pályán. Lisa a Touch Screen használatával manipulálja és helyezi át a tárgyakat. Marge egy real time stratégiai játék során állítja az ellent az ő oldalára. A mellékküldetések tárháza is bőséges. A Gauntlet, Frogger, és Space Invaders is egy külön kaland! Homer minijátékán is behaltam. Itt egy az egyben a Nintendogs paródiáját élhetjük át! Az érintőképernyőn zaklathatjuk a díványon, alsógatyában elterülő öreget. Felvehetjük vele a telefont, elmés beszólásokat eredményezve vele. Etethetjük is, hogy a staminája rendben legyen. (Kalarábé általában elutasítva.) Ha gyomrán akad az étek, elő a defibrillátor! Néha a város lakói is bejönnek a képbe. Akkora baromság, hogy el lehet lenni már ezzel a hülyeséggel is. Olyan se nagyon volt, hogy a credits képernyő megnézéséért (itt Moe kocsmája) többször esedezem volna. A kocsmai karakterekre bökve végig kommentálnak, közben néha még magát a stáblistás is becsmérlik. Ez valami könnyfakasztó. Egyébként a főjátékban a pályákat is város épületeire mutatva, a stylussal választhatjuk ki. A küldetések során pedig a legfontosabb, hogy a karakterek eltérő tulajdonságait alkalmazva, azokat váltogatva oldjuk meg a kijutáshoz szükséges feladatokat. Nagyszerű játékmechanizmus, nagyszerű látvánnyal párosulva. Közben a szereplők végigbeszélik az egészet – ennyi poént belerakni egy játékba soha nem láttam. Semmi erőltetettség, végig a sorozatra jellemző kimagasló humor követ minket. El kell mondanom, a DS verzió meglepően jól teljesített! Csak ajánlani tudom.

Kenny
peterkern@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Jó lenne egy olyan játék egyszer, amiben a lehető legváltozatosabb módon meg tudnám alázni Itchy-t, azt a rohadék mocsok egeret Scratchy-val, a szerencsétlen macskával. Kihúznám a kis nyomorult cincin belét, és abból csinálnék csúzlit, aztán kilőném a levágott fejét a kozmoszba, a Mario Galaxisába.

THE SIMPSONS GAME

ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, PSP, X360

grafika:	jó
játszhatóság:	jó (wii: közepes)
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló (wii: elmegy)

WII — 1-2 játékos, 16:9, 480p

NDS — 1-4 játékos

✔ a ds-es változat tényleg pofásra sikerült, a sorozatra jellemző humor mindkét verzióban ott van
X a wii változat gyengécske

WII	NDS
6 pont	**8 pont**



Ravasz kattan, fegyver durran, golyó koppan, agyvelő loccsan… lőni jó, de nem mindegy, hogy mi a célpont. Idegeneket kaszabolni azonban élvezet – főleg akkor, ha kitinvázzal, brutális fegyverzettel, és hódító szándékkal érkeznek a földre. Repedjen a védőpajzs, fröcsögjön a zöld massza, repkedjenek a csápok, és robbanjanak a bombák – nem, ez nem egy álarcos bandaháború, ez bizony az 51-es körzetben történt megmagyarázhatatlan események következménye.

A *Midway* két évvel ezelőtt megpróbálta már egyszer felidézni, és modern köntösbe bújtatni minden idők egyik legzsenialisabb horror-sci-fijét, az Alien sorozat által táplált rémisztő pillanatokat. Igaz, hogy legjobb tudásuk szerint apait-anyait beleadtak az Area 51-re keresztelt műbe, és még David Duchovny-t, az X-Akták férfiúi főszereplőjét is felkérték szinkronszínésznek, a játékból pontosan azok a jellemvonások hiányoztak, amelyek életre hívták: a borzongást és a fogcsikorgató félelmet okozó pillanatok. Mivel az 51-es körzetben történt incidens máig áldozatokat szed, a fejlesztőcsapat Harvey Smith, az ex-Deus Ex főhoncho vezénylésével újra harcba hívja a játékost. Életbiztosítást viszont ne kössön senki: a nyálas, bűzös, gusztustalan és undorító teremtmények ellen folyó harcban semmit nem ér a veterán múlt, hiszen az erőviszonyok borulnak, a Föld lassú pusztulását okozó kíméletlen agresszorok pedig bárkit saját képmásukra formálnak, ha a szükség úgy kívánja.

I WANT TO BELIEVE

„Az éjszaka leple alatt támadnak. Úgy hittük, megállíthatjuk őket, de tévedtünk. Nincs béke, csak halál, pusztulás, és harc a végsőkig." – suttogta egy névtelen katona, első bevetésének napján. Valóban nem téved: a **BlackSite** lényegében egy soha véget nem érő akciójáték, amit egy néhány fős katonai alakulat élén állva kell levezényelnünk a hódítók ellen. Ha korlátozottan is, de kiélhetjük a parancsnoki szerepet, hiszen egy-egy gombnyomással a megfelelő feladatra utasíthatjuk az egység tagjait, akik maguktól is tudják, mi a feladatuk: ha egy buszmegálló falai mögé mutatunk? Fedezékbe vonulnak, és fedeznek minket. Ha egy ajtó elé irányítjuk őket? Behatolnak a létesítménybe – hol halkan, hol pedig a váratlan rajtaütés hathatós mozzanataival lőnek, robbantanak, és nem utolsó sorban a katonai járműveket is igénybe veszik. Apropó, járművek: a Midway nem kevés energiát fordíthatott az amerikai hadsereg katonai egységének lemásolására, hiszen a forgóágyúval felszerelt helikopterek, a csapatszállító járművek mellett akár Hummerekkel is utazhatunk majd, hogy a hátsó helyen guggolva egy-egy esetleges üldözés alkalmával onnét aprítsuk miszlikbe az undorító idegeneket. Általánosságban elmondható, hogy a hódítók ellen küzdő marconák jól teljesítik az alapfeladatokat, azonban a játék a csapat morális jellemzőinek aktív jelenlétével meg is változtathatja ezt a helyzetet. A BlackSite-ban található ún. morális rendszer annak megfelelően változtatja az osztag hangulatát, amilyen a mi, saját teljesítményünk a küzdelem alatt. Ha jól célzunk, parancsokat osztogatunk, és tesszük a feladatunkat (nem bújunk el egy fedezékben, hogy majd katonáink megtisztítják a terepet), a csapat hangulata is kiváló lesz, így ők is kimagasló eredményeket érnek majd el az alienek ellen vívott harcban. Ellenben, ha a morális érték csökken, legvégső esetben megtagadják a parancsot, és csak a fedezéket keresik, a leromlott találati arányukról nem is beszélve. Na, de milyenek is azok az idegenek?

Valahol a Függetlenség Napja és az Alien filmsorozat példányai között ragadt, olykor tintahal, másszor pedig rák, és pókszerű cyborg-klónok borzolják majd a kedélyeket. Számtalan variáció létezik belőlük, és sokszor az sem okoz nekik gondot, hogy a gazdatestről leválva apróbb (ergo gyorsabb) formában támadjanak az egységeknek. A kitinváz feletti fémes páncélzat impresszív fegyverzetet hordoz magán, azonban sokkal fontosabb az, hogy parazita módjára képesek az elesett egységek testét is irányítani, így akár osztagunk emberei is ránk támadhatnak egy-egy hosszabb ideig tartó ütközet alkalmával. Akadnak azonban olyan gigászi méretű, zseniális művészi képzelőerőt feltételező bestiák is, amelyeket méretüknél fogva csak helikopterrel lehet megközelíteni – ezek rendszerint óriási pusztításra képesek és valahol a Karib-tenger kalózaiban található Kraken, vagy a tremorok családfájába tartozó méreteket kell elképzelni.

A kor és a platform színvonalának erősítése érdekében a BlackSite is az Unreal 3.0-ás grafikus motorjával domborít, így látvány terén hozza a motortól várható színvonalat – a karaktereken, illetve a környezeten cikázó fény-árnyék hatások, a napszakok, és az időjárási tényezők olykor elképesztő látványorgiát tolnak a szemünkbe, de ez egyértelműen a motor érdeme, mintsem a játék fejlesztőcsapatáé. Az eltévedt golyók megpattannak a falakon és a parkolóban maradt autókon, a környezet passzív szereplői (az utcán található épületek, hordók, járművek, táblák, vagy a városon kívüli fák, sziklák, stb.) pedig a sérülés mértékétől függően pusztulnak le. A totális lerombolhatóságról, a gigászi robbanásokról és az őket kísérő megsemmisülésről a Strangeholdban is megtapasztalható „pusztítást végző kódrészlet" gondoskodik, így nem kevés mértékben járul hozzá az egyébként is roppant impozáns Unreal Engine erényeihez – kár, hogy a BlackSite megint ott vérzik el, hogy a készítők nem tudtak élni a totális fejlesztői szabadság eszközeivel…

A játék tartamilag ugyanis egy nagy nulla, semmi, zéró. Néhány óra után totális kiábrándultság vett erőt rajtam, de ennek ellenére végigkínlódtam a hátralévő 5-6 órát a kreatív és ötletes sztori esetleges felbukkanásának reményében, de sajnos nagyot kellett csalódnom. Egy-két látványos robbanás és csata kivételével az egész játék dettó ugyanaz a jellemtelen, kreatív ötletekben szenvedő, kívülről kivaxolt, belül viszont rothadó és bűzös agyatlan lövöldözés, mint az elődje, ráadásul orbitális bugok rejlenek benne, amik gyakran még a továbbjutást is akadályozzák. A helyszínek tágasak, üresek, de a motorban rejlő látvánnyal még ezt sem sikerült változatossá tenni. A BlackSite csúfos ítéletének eredményéül szolgáló pontszám mélyebbre süllyedését csak a kiegyensúlyozott, tizenhat szereplős multijának és kooperatív módjának köszönheti. Ejj-ejj, bukta… de még mekkora.

Stinger
stinger@576.hu







MARTIN BELESZÓL!

Az FPS része nagyon nem jött be: béna az animáció, lúgozott a látvány, gyengécske az akció – szinte bármelyik jelenlegi friss FPS sokkal jobban teljesít ennél. Sőt, nem is csak szinte, kivétel talán az istencsapása FEAR. Egyedül a helikopterről lövöldözés, meg a hummeres részt találtam élvezetesnek, meg amikor jött pár toronyházméretű szörny. Az elég dögös. Ez viszont kevés 2007-ben.

BLACKSITE: AREA 51

MIDWAY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

PS3	1 játékos (2-10 online), dd 5.1, 720p/1080i/1080p mentés 2 mb
X360	1 játékos (2-10 online), dd 5.1, 720p/1080i, voice, mentés 4 mb

✔ (részben) 51-es körzet és idegenek – unreal 3.0
X unalmas és ötlettelen, agyatlan lövölde, óriási bughalmaz

PS3 X360
5.5 pont

A GYILKOLÁS MŰVÉSZETE









Mikor megkaptam tesztelésre a *Rockstar* legújabb játékát a **Manhunt 2**-t, sokat gondolkodtam azon vajon hogyan vezessem fel ezt a cikket. A kezdet kezdetén úgy vélekedtem erről a játékról, hogy egy ízléstelen stuff, mely nem szól másról, csak a céltalan és értelmetlen gyilkolásról. Néztem is Martinra, mit akar tőlem, hogy rám bízza ezt a cuccot, ám rövid beszélgetés után meggyőzött. Azt mondta, nagyon kíváncsi a véleményemre, mert úgy látja, én teljesen másképpen fogok hozzáállni az anyaghoz, így más oldaláról tudom bemutatni a stuffot. Be kellett látnom, igaza van. Ennek ellenére féltem a teszttől, de aztán a játékkal eltöltött órák alatt lassan ráéreztem a program ízére. Az első pályák nehézségei után egészen belejöttem az anyagba, sőt egész jól elvoltam vele. Gondolkodóba is estem a Manhunt jelenséggel kapcsolatban, hisz az anyagról még az is hallott az utóbbi időben, akit nem igazán fogott meg soha. Nézzünk ennek kicsit a mélyére!

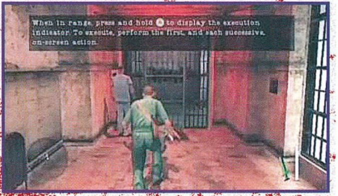
Mindjárt itt van az őrült hype, amiben a játék részesült. A recept egyszerű: készíts egy brutális anyagot, amivel kiválóan tudod provokálni a mindenre érzékeny cenzorokat. Azok persze rögtön bepörögnek, és ezzel megkezdődik a hírverés. Az internet segítségével azonnal futótűzként terjed a hír, mely országokban fogják cenzúrázni, hol tiltják be, illetve hol adják ki vágva vagy vágatlanul az anyagot. A hírverés óriási, így az is tudomást szerez és véleményt alkot a stuffról, akit egyébként nem érdekelne. És mire itt a megjelenés, csörög a kassza, mert jól sikerült a kampány. Igazából ügyesen felépített dolog ez, melynek végére szinte mellékessé válik, hogy a játék hogyan sikerült. Jól mutatja ezt, hogy egy cikkben, mint ez, megkerülhetetlen a cenzúra kérdése. A Manhunt 2 esetében úgy oldották meg a dolgot, hogy Angilában és az USA-ban csak cenzúrázva jöhetett ki az anyag, néhány helyen meg úgy se. Ezzel szemben a cenzúrázatlan változat illegálisan került ki, hála néhány elmés embernek és persze az internetnek. Az eredmény? Megint a klasszikus „nem leszek egy játéktól pszichopata örült" bizonygatás, amivel szemben nekem sincs ellenvetésem.

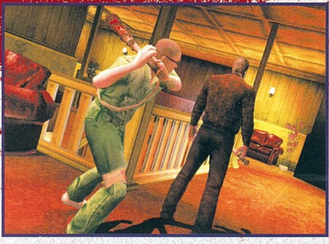
Nem is ezzel van bajom, hanem a játékban látható céltalan, sőt öncélú erőszakkal. Ennek kapcsán megfogalmazódott bennem egy állítás, melyet lehet ugyan vitatni, de meg vagyok győződve az igazáról. A Manhunt 2 pontosan azok érdeklődésére épít, akiktől óvni akarták a cenzorok, azaz a 18 éven aluliakéra. Aki kicsit idősebb, érettebb gondolkodású, valószínűleg már nem reagál olyan forrófejűen a programban látott jelenetekre, mint fiatalabbak. Sok-sok fórumot átolvastam, melyeken fiatal srácok tömege rajong a játékért, amit a rengeteg hercehurca miatt mostanra a *tiltott gyümölcs* ódiuma leng körül. Ennél jobban semmi nem üt, így pont azok veszik a programot, akiktől el akarták tiltani! Sokszor úgy érzem, hogy az ifjúságvédelmi cenzorok és prókátoraik maguk ellen dolgoznak, ha ugyanis nem segítenék a cégeket a hype-ban, akkor sokkal kevesebb fogyna az általuk kifogásolt anyagokból. Pedig nem szól másról az egész, mint oltári nagy polgárpukkasztásról. A játékban láthatók ultra brutális kivégzések, a vizeletet locsoló és ürüléket dobáló őrültek, de mindez gyomorfogató mivolta ellenére csak provokáció, amin jól fel lehet háborodni. A kifogásokra pedig a válsz pofonegyszerű. Akinek nem tetszik, az ne játsszon vele!

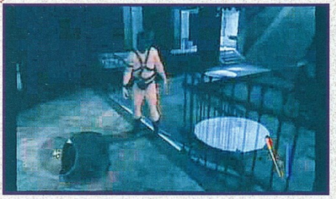
Mások viszont jól el lesznek annak gyakorlásával, hogy egy embert hányféle módon és eszközzel lehet kivégezni. Lehet messzire megyek, de a szabad választás joga – a törvényes kereteket megtartva – a kulcsa az állampolgári szabadságnak. Hogy a Manhunt 2 esetében a játék kissé öncélú, és nem szolgál mást, csak rajongók körében az adrenalin pumpálást? Nem baj, kell néha egy-egy olyan stuff, amivel levezetjük a feszültséget. Vagy talán őrültnek számítunk attól, hogy egy videojátékban poligonfigurákat ölünk, akiknek poligonvére van? Nem hiszem, hogy így lenne. Valóban néha úgy éreztem, hogy a felfokozott brutalitásával a jó ízlés határát feszegeti az anyag, de semmiképpen nem tiltanám be. Pedig itt is érvényesült a „kevesebb több lett volna" elve. Tényleg elképesztő, hogy mennyiféle módon tudjuk kivégezni az ellenfeleket. Fegyverek egész garmadája áll rendelkezésünkre, de a tereptárgyakat is fel lehet használni, ha az ellenség megfelelő helyen áll. A legváltozatosabb, már-már állatias kegyetlenkedéseket követhetjük el, még a cenzúrázott (halvány elmosódik a képernyő a kivégzéseknél) verzióban is. (Itt jegyezném meg, hogy volt alkalmam beletekinteni a vágatlan verzióba – mit ne mondjak kegyetlen.) Egy baj van ezzel. A mészárlásba is bele lehet unni! Hiába a számtalan kivégzési mód, ez azért nem feltétlenül köti le sokáig az embert. A monotonitás hamar úrrá lesz rajtunk. Legalábbis szerintem monotonitásnak kell hívnom azt, amikor rezzenéstelen arccal, érzelmek nélkül belezünk ki, vagy darálunk le valakit. Először még fel kavarodik a gyomrunk, a huszadik alakalom után viszont egy vállvonással intézzük el a dolgot. Itt talán David Lynch ars poeticáját kellett volna követni, azaz nem biztos, hogy az a le-



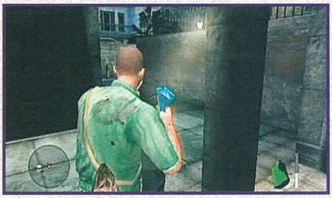








gundorítóbb, legfélelmetesebb, ha direkt, nagy dózisban látjuk mi történik. Ezerszer ijesztőbb, ha csak sejtetjük a nézővel az eseményeket, a többit pedig a képzeletére bízzuk. Jól tudom utóbbi ez inkább a lélektani horrornál működik.

A Manhunt 2-ben nincs ilyen törekvés, a vér premier planban fröccsen az arcunkba. Pedig szerintem az anyagnak félelmetesnek kellene lennie, egy olyan stuffnak, ami megrázó. Nem a bemutatott jelenetek naturalisztikus volta miatt, hanem lélektanilag. A program képi világa és a jelenlévő bezártság érzet is erre predesztinálná az anyagot, mégsem kapjuk ezt meg. Úgy érzem, ezzel kellett volna olyan hatást elérni, hogy a játékost ne kezdje már a 3. pályától kezdve kínzó unalom hatalmába keríteni. Így végig volt egy furcsa hiányérzetem a stuffal kapcsolatban. Néhány óra alatt kitapasztaljuk a trükköket (ezek főleg programozási hibák), ezután simán, észrevétlenül, és unottan tudunk ölni.

A játékmenettel kapcsolatban fontos kiemelni, a Manhunt arra a hagyományra épít, amit anno a Tenchu és a Metal Gear Solid taposott ki. Az árnyékba kell meglapulni, és onnan észrevétlenül eltenni láb alól az ellenfeleinket. Az első néhány pálya tehát ezek mikéntjének megtapasztalásával fog telni. Ezután azonban rá fogunk jönni a program legnagyobb hibájára, az AI eszméletlenül buta voltára. Az ellenfelek bizonyos helyzetekben tök hülyén viselkednek, még az első részhez képest is. Több példát is tudnék mondani, lássuk a legjellemzőbbet. Az egyik pályán, ablakon kell bejutnunk egy szórakozóhelyre. Miután bent vagyunk, vagy fél tucat maszkos szadistával kell végeznünk. A trükk annyi, hogy ha beállunk az ellenfeleink elé, és azok észrevesznek minket, a lehető leggyorsabban fussunk az ablakhoz, majd ugorjunk ki. Ezzel ugyanis az addig utánunk szaladó poligonagyú barbárok nem tudnak mit kezdeni, hiába az orruk előtt lendültünk át a túloldalra. Mivel nem látnak minket, megfordulnak, és gyanútlanul elsétálnak. Ilyenkor csak annyi a teendő, hogy visszaugrunk, és egyenként hátulról kivégezzük őket. Még az sem baj, ha egymás mellett állnak! Hiába kapunk el valakit, a mellettünk két méterre álló másik ember (ha háttal van), nem veszi észre, hogy éppen egy karnyújtásnyira szúrtunk szíven társát egy üvegdarabbal. Arról már nem is beszélve, hogy olykor oldalról, vagy akár elölről is ellehet kapni embereket, mert vakok és nem vesznek észre minket. Ezeket programozási hanyagságra visszavezethető trükköket viszont elég hamar meg lehet tanulni, így a játék sokkal könnyebb lesz, mint az első néhány percben gondolnánk. Nem kell mást tennünk, mint minden pályán azt a helyet megtaláljuk, ahol elérhetetlenül vagy épp észrevétlenül elbújhatunk, onnan pedig nyugodtan ki tudunk végezni bárkit. Ha megvan a rutin, akkor egyáltalán nem lesz nehéz a program, én magamon is meglepődtem milyen könnyedén tudtam előre haladni benne.

Ezt segítette az egészen izgalmas és a fordulatokat jól adagoló sztori. Néhány óra után eljutottam oda, hogy őszintén kíváncsi voltam a folytatásra. Ha szigorúan spoilerektől mentesen akarok erről írni, akkor a dióhéjban a következőképpen lehet összefoglalni a dolgokat. A főhős ezúttal egy Daniel Lamb nevű fickó, akit évekkel ezelőtt elmezavarok miatt gyógyintézetbe zárnak. Ott azonban egy lázadás tör ki, így a múltját teljesen elfelejtő Danny is kiszabadul. Ezzel nemcsak szabadságát nyeri vissza, de kezdetét veszi főhősünk ébredése és kutatása, ami egészen elképesztő fordulatokat fogja hozni. Talán annyi még megengedhető leírás (hisz már az elején kiderül), hogy Danny-nek van egy másik énje! A neve Leo, ő tanácsokkal látja el Danny-t és segíti (vagy épp hátráltatja?), ha kell. Izgalmas kérdés, mi módon került Leo Danny testébe, illetve nem hagyható ki a számításból kettőjük viszonya a titokzatos Project nevű szervezethez, de ezekre a kérdésekre csak a programból kaphatunk választ.

A történethez hasonlóan a program audiovizuális részével elégedett voltam, bár itt-ott az igénytelenség jegyeit mutatta. Több helyen találkozhatunk súlyos poligonhibákkal, sokszor összefolynak tereptárgyak, vagy éppen belegyalogolhatunk dolgokba. A hibák ellenére alapvetően tetszett a képi világ, hisz sötét és kellően őrült, elmebeteg. Itt kell megemlíteni a két általam tesztelt verzió, azaz a PS2-es és PSP-s közti különbséget. Mind a kettő cenzúrázott, ám a PS2-es sokkal szebb volt. A PSP-s elmosódottabb árnyalatúak voltak a színek, a kontúrokat nehezebben lehet észrevenni, a kép nem volt olyan tiszta. Nekem emiatt a PSP változattól egy idő után majd kifolyt a szemem, és ezen a színek és világítás állítgatásával sem sikerült segíteni. PS2-őn letisztultabba a kép, tehát ha a két verzió között kellene választani, én mindenképpen a nagykonzolos verziót vinném haza. Az irányítás mind a két verzióban jóra sikeredet, bár azért az első fél óra meglehetősen zavaros volt, bele kellett szokni.

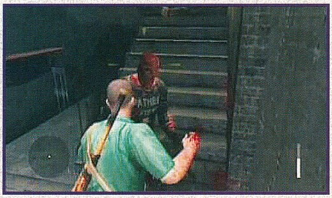
A grafika mellett a hangulatot kiválóan fokozzák a zenék, de főleg a hangeffektek. Utóbbiak miatt volt néhány hely, ahol majd a frász jött rám a sikolyok és hörgések miatt.

Összességében én az előzetes fenntartásaim ellenére pozitívan csalódtam a programban. Az erőszak kérdésében talán valóban néha túlzásba estek a készítők, mint amikor körfűrésszel vág darabokra egy maszkos pali egy meztelen fickót, na ezen kiakadtam. Aztán rájöttem, nem kell ezt olyan komolyan venni, mert ez csak egy játék. Nyilván kell hozzá egy megfelelően érett személyiség, de ha ez megvan, akkor a helyén kezelhetjük a dolgokat. Megszerzését mindenkinek javaslom, aki szereti a kicsit buta, korántsem tökéletes, de jól játszható anyagokat, mely nagyszerűen alkalmas a napi feszültség levezetésére.

V. Miki

MARTIN BELESZÓL!

Annyira tudtam, hogy ezt a játékot a Mikinek kell adnom. Éreztem, hogy valami durva jót hoz majd ki belőle. Kösz Miki, ezt pazarul megoldottad. Nagy és profi vagy!



MANHUNT 2

ROCKSTAR GAMES
MÁS VERZIÓ: WII

grafika:	jó (psp: közepes)
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 — 1 játékos

PSP — 1 játékos

✔ egész jól játszható
X buta mesterséges intelligencia

PS2 PSP
7 pont

ANIMÁLT ANIMÁCIÓ









A groteszk izomkolosszusok ideje leáldozóban van. A mitológiai hősök nemes tettei a homályba vesznek, mi több: néhány bitang szándékosan tiporja őket porba. Zeusz és Kratos talán visítva nevet az egészen, Loki búgócsigaként forog a sírjában, és a gót istenségek sincsenek a helyzet magaslatán: ami a mai játékipar művel a filmes eposzokkal, az nem más, mint öntörvényű, véres és kegyetlen kasztrálás. Nyilvános merénylet, amely bilincsbe verve kíséri végső nyughelyükre a celluloidszalagon megelevenedett hősöket. Ezek alól **Beowulf**, a mitikus gót hős sem kivétel – hiába a kard és a hathatós vaddisznóüvöltés, feje hamarosan a porba hull, amit még Grendell, az óriás szörnyeteg is sajnálni fog. A krónikások szerint csak Kratosnak és Conannak (oldalukon a szövetségesek bálványként imádott hőseikkel) van némi esélye a győzelemre a billentyűzettel, devkitekkel és gonosz gondolatokkal felvértezett horda ellen, akik nemes egyszerűséggel csak „fejlesztőknek" hívják magukat.

MÍTOSZRA HANGOLVA

Merthogy az Ubisoftnak sikerült (megint) elérnie azt, amely másoknak csak nagy erőfeszítések árán adatik meg. Az utóbbi idők gyalázatos Wii termése mellé egy olyan katasztrofális játékot pakoltak le az asztalra – ráadásul egyszerre két next-gen platformon –, amely büszkén állhat a decemberi sz@r játékok népes táborának élére. Pedig még azt sem mondhatják, hogy nem volt miből ihletet meríteni: első, és legfontosabb ugye maga a Beowulf legenda, amelyet kötelező olvasmányként tanítanak szinte minden angol iskolában. A magyar szemléletben talán Toldi Miklós történetéhez hasonlítható mitológiai hős köré egész univerzum épült, s talán ennek köszönhető a Robert Zemeckis (Vissza a jövőbe trilógia, Forrest Gump) rendezte fantasy film is, amely épp ezekben a hetekben támadja majd be a hazai mozikat. A gaztettek sora a fejlesztőcsapatot sem kímélte: szerencsétleneket valószínűleg szándékosan verték lilára azért, hogy ilyen gyalázatos végterméket adjanak ki a kezükből, ugyanis a Beowulf nem mások, mint a Peter Jackson's King Kongot tető alá hozó srácok játéka. Mentségükre legyen mondva, hogy a mozifilm legalább látványos és akciódús – az előzetes trailerek, és a kiváló rendezői munka szerint legalábbis erre lehet következtetni.

A játékról egyébként ez sem mondható el (sok más mellett), holott olyan borzasztó teremtmény csücsül a kód alatt, akár egy hegyvidéki YETI: a hasonlat találó, mivel magát a motort is így hívják, nem mellékesen pedig a GRAW alatt futkározó csodát értjük alatta.

Na de ki ez a marcona? A Beowulf legenda valójában egy mitikus történet, amely egy gót harcosról szól, aki szembeszáll a Dániát elözönlő szörnyetegek hordáival, és vezetőjével, az emberevő Grendellel. A történet valós alapokon nyugszik, feltehetően a délre élő dán, illetve az északi svéd törzsek háborúzásaira nyúlik vissza – ezekre ugyanis magában az alapműben is található utalás. Az eposz nagy valószínűséggel a VII. század környékén vált epikus művé, amelyben már hatalmas, természetfeletti szörnyekkel vívott harcok szerepelnek. Ez a momentum adta a film és a játék alapvonalát is – mert amikor Kain leszármazottja elfoglalja a Dánok ősi szentélyét, és elképesztő vérfürdőt képez, kiborul a bili: a semmiből előtűnő Beowulf felkeresi a szörnyeteget, és megrökönyödve tapasztalja, hogy nem csak magával Grendellel, hanem az őt világra hozó élőlénnyel, és csatlósaival is fel kell vennie a harcot. A kaland kőkemény kaszabolásba csap át, amelyhez a játékban némi parancsnoki, kommandírozós szerepvállalás is jár.

RÖHELYES ÁMOKFUTÁS

Hősünk ugyanis nem egymaga, hanem egy marcona sereg élén száll csatába – a játékos pedig parancsokat osztogat, és vezényel –, így akár a GRAW-hoz hasonlóan lehetőségünk lesz irányítani is őket. A stratégiai beütés okán egyszerre akár tíz-tizenöt vérszomjas harcos jelenlétét is felügyelhetjük, így igazi vérfürdőt okozhatunk egy-egy sűrűbb területen. Ha játszottál az idei év egyik legzseniálisabb, előző generációs játékával (igen, Kratos történetéről, a God of Warról van szó), akkor könnyű a beazonosítás: a Beowulf nem más, mint egy GOW Ultra Light Edition, annak minden szépsége, változatossága, zsenialitása nélkül. Egy huszadrangú fantáziátlan klón, amely azon kívül, hogy néhol látványosabb az átlagnál, semmi belső értéket nem tud felmutatni. Az abszurd sztorimesélés, a monoton hentelés, a váratlan helyszínváltozások, a röhejes mozgások (amikor Beowulf egy jégfalon kapaszkodik, határozottan úgy mozog, mint egy csirke, akit épp levágni készülnek) kapásból elvágják a játék iránti érdeklődésünk szálait. Az egyetlen említésre méltó a Blacksite-ban is megtalálható ún. „morál" rendszer, amely némi önállóságot ad katonáinknak, ha nem állunk a helyzet magaslatán, és nem osztogatunk parancsokat, illetve nem kaszabolunk magunk is mitológiai szörnyetegeket – már ha éppen van mivel. Az átlagos fegyverek ugyanis néhány kardfordítás után darabokra esnek, így a játékban elrejtett Legendary Weaponök hiányában csupán a puszta ökölre hagyatkozhatunk a csatában. Az ezt megtestesítő ún. Carnal Mode-ban felkaphatjuk az ellenfelet, nekivághatjuk a többieknek, persze meg is ölhetjük vele saját csapattársainkat is, ami nem túl pozitív a védelem szempontjából. A töketlen, tétova harcosok gyakran fejvesztve rohannak neki az ellennek, aki egy változatos hordával a kezében röhögve darálja le őket – és akkor mi szépen ott állunk majd védelem és fegyver nélkül, csupa páncélozott, vagy két-hárommméteres mitológiai bestia ellen.

A Beowulf pontosan ott vérzik el, ahol a GOW igazán nagyot domborít: az alapvető mozgások után nincsenek egyéb megtanulható mozdulatok, újabb fegyverek, és változatos helyszínek, teremtmények, se események: ötven perc után az egész program ismétli önmagát, talán ha a bossharcok alkalmával van egy-egy új elemet esélyünk látni. A hasonlóságok néhol arcpirítóan nagy koppintásokon alakulnak, de a legjobb az egészben az, mennyire nem tudták lemásolni őket. A fentebbiek fényében egyértelművé válik, hogy a Beowulf (inkább Boawulf) magasan alulmúlja a filmekből készült silány játék ideológiát – rém unalmas, ötlettelen, és oltári nagy csalódás, ráadásul már a sokadik ebben a hónapban. Karácsonyi ajándéknak szerintünk ne ez legyen az, amit a kosaradba teszel – hacsak nem lettél szerelmes a filmbe!

[Anti-heroic] STR
Stinger@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Azt mondják az animációs filmben Angelina Jolie-nek komolyan meg vannak... animálva a legendás idomai. Remélem valamit a játékban is láthatunk ebből...

BEOWULF

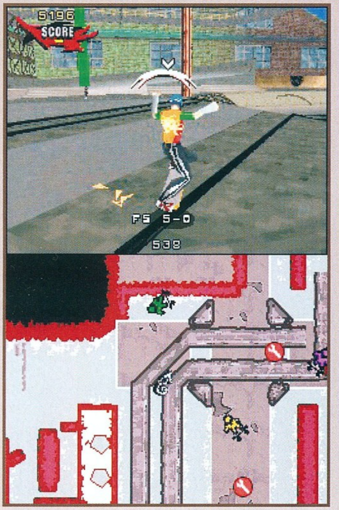
UBISOFT
MÁS VERZIÓ: PSP

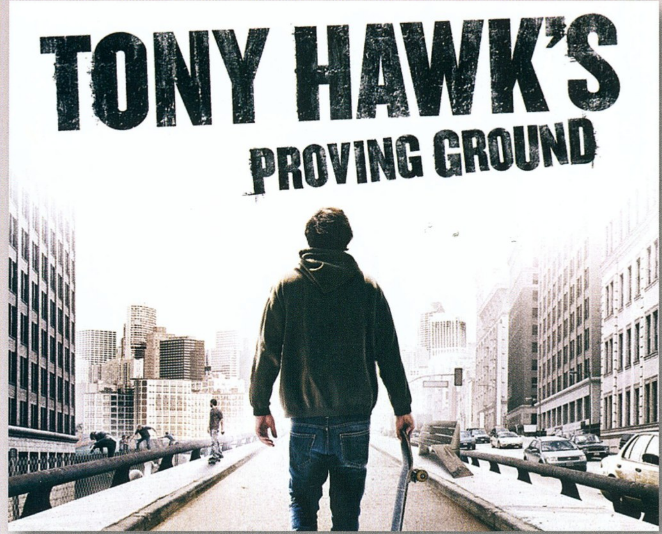
grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

PS3	1 játékos dd 5.1, 720p/1080i, mentés 1 mb
X360	1 játékos, dd 5.1, 720p/1080i, mentés 2 mb

✔ mitológiai hősök
X ultragyenge kivitelben
– bugos kamerakezelés, ötlettelen, monoton

PS3	X360
3.5 pont	





Nem túlzottan hálás feladat a Skate kijövetele után pár héttel egy deszkás programot piacra dobni, és hát tesztet írni róla sem az. Egy pillanat. Milyen fura, hogy a Tony Hawkot már mezei deszkás programként emlegetjük, pedig azelőtt megjárta a csúcsot, meghágta a hágót, lehozta a csillagokat az égről, szóval a király volt, de hát ez az igazság. Miután a Project 8 is nagyot hasalt, a fejlesztőknek új stratégiát kellett kitalálni. Ezúttal úgy döntöttek, a deszkázás különböző vállfajaiból adnak leckéket.

HARD-KORI

Tudtad-e, hogy vannak a karrierista, és vannak a hardcore deszkások. Előbbiek a villogó trükköket, a korlátokat és félcsöveket részesítik előnyben, míg utóbbiak a deszkázás old school formáját képviselik, keresik a nagy ugratókat, és hajtják a veszélyt. Ha láttad a Lords of Dogtown című filmet, akkor pontosan tudod miről beszélek. Vannak még a riggerek, ők saját elgondolásuk szerint szabják át a város képét, ahogy az nekik megfelel. Keresik a még ledöntetlen korlátokat, építkeznek. E három stílus képviselői fogják egyengetni karrierünket.

A Tony Hawk sikerét talán az magyarázza, hogy a terepet mindig a lehető legváltozatosabban sikerült kialakítani, ami megfelelt mind a koca deszkások, mind a keményvonalas rajongók igényeinek. A program mit sem veszített efféle erényeiből; bár ezúttal kevesebb helyszínen gördülhetünk, de azok legalább elég dögösek lettek. Talán most először mondható el, hogy a deszkázás valóban gördülékeny, a játék szavaival élve „önkifejezési forma", úgy gurulhatsz, aki vagy. A pályákat rengeteg féleképp „használhatjuk", az utunk során megszerezhető képességeket kamatoztatva. A tó közepén egy alkatrész, amit sehogy se tudsz elérni? Telepíts csöveket, amiken át eljutsz oda. Le akarod vetni magad a legmagasabb épületről egy extra kombó kedvéért? Csapd a hónod alá a deszkát, és keress egy létrát vagy mászható falat. Eleinte persze nem vagyunk birtokában ezeknek a speckó képességeknek, azt csak menet közben a profi deszkásoktól fogjuk megtanulni. A pályákon szanaszét mindenféle lebegő ikonba botlunk: ezek jelölik a szabadon elvégezhető feladatokat, melyekkel aztán hardcore, rigger, vagy carrier képességeinket fogjuk fejleszteni (figyeld a színüket!). Egy újfajta move a hardcore görizéshez szorosan kapcsolódó Aggro Kick, amelynek segítségével a deszkát sokkal erőteljesebben hajtod meg. Ezt a mozdulatot érdemes jól betanulni, elsősorban jó időzítést igényel.

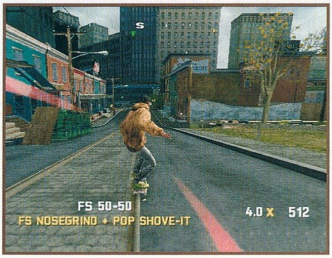
Érzésem szerint végre igazán kiforrott lett a játékrendszer, hála a jobb egyensúlyozásnak, a falról elrugaszkodásnak, és a látványos Nail-The-Trick rendszernek. Ez utóbbi már tavaly bevezetésre került: ez az, amikor a levegőben „mátrixosan" belassítva szabályozod a deszka forgását. Több pontot nem fogsz ezáltal kapni, viszont jóval precízebben irányíthatod a mozdulataidat, és így többmindent tudsz csinálni a levegőben. Ezúttal azonban már a Nail-The-Grab és Nail-The-Manual trükköket is elsajátíthatjuk. Ezek a funkciók csodák csodájára a DS verzióban is benne vannak, mindössze az alsó képernyőn feltűnő figura ikont kell megnyomni.

A régi jó kétperces futamok megmaradtak, és a sorozatra jellemző ötletes feladatok sem hiányoznak. Minden pályán találni fogsz egy-egy játékautomatát, általában ezek tartalmazzák a legjópofább feladatokat, de némelyik a régi klasszikus TH feladatokat hozza be (C-O-M-B-O, S-K-A-T-E, titkos videokazetta). A zenék közt akadnak jók (Nirvana, Smashing Pumpkins), de összességében nem dobnak sokat a játék hangulatán.

A VERZIÓK

A prímet természetesen a 360-as viszi, frankón lemodellezett szereplőkkel és városrészekkel, amelyeken végre tényleg úgy érezhetjük, hogy folyik az élet. A 360-asban a városok össze vannak kötve, míg a másik kettőnél külön pályaként tölti be őket. A DS változatról érdemes külön szót ejteni, ugyanis eléggé elnagyolt látványvilág és másfajta játékmenet jellemzi. A karrier és a hardcore feladatok még inkább különválnak, és attól függően, hogy melyik irányba megyünk el, leszünk karrier vagy hardcore skate-esek. A csúnyácska mozdulatokat leszámítva ez is egy korrektül kivitelezett verzió, de eléggé ügyeskedni kell a gombokkal ahhoz, hogy valamit elérjünk. Hiába, ehhez a játékstílushoz a DS gombjai talán nem a legszerencsésebb választás. Ráadásul a játszhatóság is felemás, mert bizonyos dolgok, mint a grindolás vagy a peremen való megkapaszkodás túl könnyűvé váltak, és így gyerekjáték velük pontokat gyűjteni. Viszont játszhatunk wi-fiben, és egy saját skateparkot is berendezhetünk ízlésünk szerint. Később még a stylust is elő kell vennünk egy kis varázsláshoz, szóval ha valakit nem riaszt el a game külseje, nyugodtan adhat ki érte pénzt.





MI LEGYEN VELED, TONY?

A tükörgömböm ugyan elég homályos, de valószínűnek tartom, hogy a Skate nem fog megjelenni a két másik gépre semmilyen formában, így mind a PS2 tulajok, mind a DS-esek nyugodt szívvel áldozhatnak a „madárember" legújabb kalandjaira. A 360 és PS3 tulajok viszont inkább másfelé keresgéljenek: igen, 5 betű és az EA a kiadója.

A **Tony Hawk's Proving Ground** elég komplex, elég hardcore és elegendő újdonságot hoz a megrögzött TH fanoknak. A Neversoft, illetve a különböző portolást végző stúdiók remek munkát végeztek, de minden igyekezetük ellenére a Tony Hawk már csak másodhegedűs lehet a mögött a játék mögött, amit úgy hívunk: Skate.

Kobe

MARTIN BELESZÓL!

Én aztán nem aggódom, megvan a Skate PS3-ra és X360-ra is, azzal elvagyok. Ez az új Proving Ground eléggé hardcore, szerintem inkább a kőkemény deszkásoknak való. A DS-verzióról viszont azt mondják, hogy nem lett rossz, azt meg fogom sasolni, ha lesz rá lehetőségem.

TONY HAWK'S PROVING GROUND

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: WII, PS3

grafika:	jó (ds, ps2: közepes)
játszhatóság:	jó (ds: közepes)
szavatosság:	közepes (ds: jó)
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes (ds: jó)

PS2	1-2 játékos, 16:9, memóriakártya 8 mb
X360	1-2 játékos, (8 online), dd 5.1, 720p/1080p
NDS	1-4 játékos (4 online), wifi

✔ jól kidolgozott trükkrendszer
X csak a sorozat rajongóinak

PS2	X360	NDS
5.5 pont	7 pont	7.5 pont

LORD OF THE TIME





IDŐUTAZÁS: ÁLOM VAGY VALÓSÁG?

Az időutazás mindig is izgatta az ember fantáziáját. Megváltoztatni a múltunkat, jóvátenni hibáinkat, vagy megtudni a jövőnket. A negyedik dimenzió fontos részévé vált számos sci-fi könyvnek, valamint filmnek, azt hiszem elég, ha az egyik gyermekkori kedvencemet, a Vissza a jövőbe trilógiát, esetleg a Terminátort említem. A tudósok, vagy akár a téma rajongói persze sokat vitatkoztak rajta, hogy lehetséges-e ez, pontosabban, hogy olyan formában történtek-e volna az események, mint ahogy azt adott filmekben láthattuk, de a lényeg amúgy sem feltétlenül a hitelességen van. Sokat lehetne még filózni ilyesmiken, de azt mondják egyébként, hogy minden embernek megvan a saját időgépe: „Amelyik visszafelé visz, az az emlék, és amelyik előre, az az álom." (*The Time Machine*)

Akárhogy is, a méltán közkedvelt téma eddig viszonylag kiaknázatlan maradt videojátékos berkekben, habár kisebb-nagyobb próbálkozásokkal találkozhattunk már, pl. az idő „manipulálásával". A „Bullet Time" effektus közismertté vált a Max Payne óta, számos akciójáték szerves részévé vált, és egyes esetekben, pl. az új Prince of Persia sorozatnál, még az időt is visszatekerhettük, ám mindössze csak egy kvázi korábbi „checkpointot" teremtve vele. Olyan játékról azonban alig tudok, amelyben az időt teljes mértékben uralhattuk volna, és ez fontos részévé is vált volna a gameplay-nek. Betudható ez esetleg a hiányosságaimnak is, de egészen konkrétan most csak az előző generációs Blinx sorozat jut eszembe. A **Timeshift** pedig valahol pontosan ezen a vonalon kíván továbbhaladni, hiszen a téma rengeteg lehetőséget rejt magában.

Gondoljatok csak bele mit is jelenthet ez egy FPS esetében a csatamezőn. A lassítás már önmagában egy hatalmas előny, de itt egy az egyben le is fagyaszthatjuk az időt, sőt vissza is tekerhetjük. Egy kiváló példa az utóbbira: egy folyosón kell végighaladni, amelyen épp egy robbanás hulláma halad végig, mely lassan, de biztosan elér, és darabokra szaggat. Nekünk nincs más dolgunk, mint lassítottan visszatekerni az időt, és ahogy halad visszafelé a tűzfal, mi követjük, és biztonságban átérünk a túloldalra. Másik példa: egy kisebb hadosztály támad ránk, mi befagyasztjuk az időt, kivesszük az egyik katona kezéből a fegyvert, a többit meg halomra lőjük. Ahogy újra elindul az idő, a szerencsétlen csak bambán bámul maga elé, hiszen nem érti hova tűnt a fegyvere, és hogy a társai miért esnek holtan össze mögötte. Az ötlet kiváló, és a kivitelezés?



EGY DIKTÁTOR SZÜLETÉSE

A közeli jövőben járunk. Egy zseniális tudósnak, Dr. Aidan Krane-nek sikerül megdöntenie az eddig ismert relativitási elméletet, és a kormány megbízásából megépít egy működő időgépet. A speciális öltözetet tesztelni kell, ám ez valahol egy öngyilkos akció, így a legalkalmasabbnak Michael Swift ezredes bizonyul, aki tragikus körülmények között elveszítette gyermekét, így nincsen veszítenivalója. A próba jól sikerül, az időutazás tesztelése sikeres, ám mikor Michael visszatér a jelenbe, döbbenten tapasztalja, hogy a múlt megváltoztatásával egy alternatív jövő lett teremtve, ahol Dr. Krane dikátorrá lett, és heves polgárháború dúl. A kiváltó ok egy lényeges momentum a múltban: hogy a technológiát magához ragadja, az őrült tudós visszautazott, és elrabolta a találmány prototípusát, a kutatólabort pedig a levegőbe repítette. Swift az egyetlen, aki megváltoztathatja a történteket.

AZ IDŐ KORLÁTAI

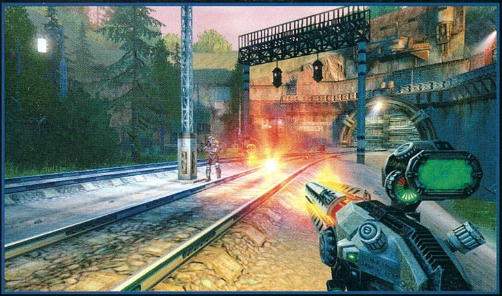
Habár a háttérsztori nem tűnik olyan kimagaslónak, egy FPS esetében úgy érzem bőven megállja a helyét, sokkal inkább azon múlik minden, hogy a remek alapötletet milyen formában voltak képesek a gyakorlatba ültetni. A játékmenet legfontosabb eleme nem is maga az időutazás, hanem csupán a jelen néhány másodperces intervallumú manipulálása. A Bullet Time effektus gondolom mindenki által ismert, ha játékból nem is, akkor legalább a Matrix trilógiából. Itt azonban tovább is léphetünk egy szintet, és be is fagyaszthatjuk az időt, megállítva például a golyókat a levegőben. Ilyenkor a képi világ egy szürkés-kékes álomképre emlékeztet, ahol a világ egy állóképpé válik, egyedül mi magunk, valamint a birtokunkban lévő eszköz (pl. fegyver) marad normális. Ilyenkor bármit megtehetünk, pl. mint ahogy feljebb említettem, akár el is vehetjük az ellenfél fegyverét, a többieket pedig agyonlőhetjük, összeesni azonban csak akkor fognak, ha újra elindítjuk az időt.

A legnagyobb poén ellenben nem is az előbbi két opció, hanem az idő visszatekerése. Mint ahogy már korábban is említettem, a világot ilyenkor mint egy visszafelé lejátszott lassítást kell elképzelni, ahol mi szabadon mozoghatunk. Gyakorlati alkalmazása akkor igazán szükséges, amikor egy már megtörtént visszafordíthatatlan dolgot kell megkerülni, pl. egy előttünk leszakadó hídon kell átfutni, vagy egy robbanást kell megelőzni. Pl. a híd esetében ez úgy nézne ki, hogy amikor aktiváljuk a visszajátszást, a híd a szemünk előtt épül fel, mi átballagunk rajta, majd mikor visszaáll minden, a híd leszakad mögöttünk. Az életünket azonban csak akkor védik meg ezek az opciók, ha még időben reagálunk. Halál esetén már nem











tekerhetjük vissza az időt, ilyenkor egy korábbi checkpointra dob vissza minket a játék.

A sérülés hasonlóan működik, mint a legtöbb modern shooter esetében, vagyis magunktól regenerálódunk, azzal a különbséggel, hogy itt láthatjuk is az átmeneti sérülés mértékét egy kijelzőn. Olyan játékokkal szemben, mint pl. a Call of Duty, nem is mi magunk sérülünk, hanem csak az öltözékünk pajzsa veszít ellenállásából. Amennyiben manipuláljuk az időt, a regenerálódást is gyorsíthatjuk, de csak óvatosan, mert az időt is csak meghatározott ideig befolyásolhatjuk. Az ideális stratégia egy nagyobb tűzharcnál, ha az időopciókat csak akkor aktiváljuk, ha megsérültünk, és csak pontosan addig, amíg nem regeneráltuk magunkat. Ha nem ezt a sémát követjük, a nagyobb tűzharcoknál könnyen belekerülhetünk abba a kellemetlen szituba, hogy se élet-, se időenergiánk nem marad, és akkor hamar kampec.

HÁBORÚ AZ IDŐSÁVBAN

Minden FPS-nél fontos tényező az irányítás, valamint a fegyverek felhozatala. Kissé belassultnak, de korrektnek érzem a Timeshiftet: jól irányítható, jól lehet benne célozni, és nem is nagyon volt olyan helyzet, ahol az irányítást hibáztattam volna egy újrakezdésnél. A fegyverek felhozatalával is elégedett voltam, nem túl futurisztikusak, igazán erőteljesek, és mondhatni olykor eléggé brutálisak is, ahogy pl. egy shotgun esetében a kamerára fröccsen a vér. Minden fegyvernek akad egy másodlagos erősebb lövedéke, mely pl. gépfegyver esetében gránátvetőt, a pisztoly vagy puska esetében pedig egyszerre több golyót jelent. Lehet zoomolni is a hatékonyabb célzás érdekében, és igen nagy pozitívum, hogy még a gépfegyvernek sem túl nagy a szórása, jól lehet vele hentelni nagyobb távolságokból is. Akad még gránát, valamint egy ütés (melee) opció is. Ami gond lehet, hogy sajnos sok esetben csak órákkal később kapunk újabb fegyvereket, így egyes darabokra jó eséllyel hamar rá fogunk unni.

Az ellenség, valamint a társaink AI-je legjobb esetben is csak átlagosnak mondható, ám ha erre külön nem figyelünk, nem olyan zavaró. Természetesen jó sok scripttel találkozunk a játékban, a Timeshift pedig különben sem az a kategória, ahol különösebben meglepő akciókat vártam volna a gépi ellenfelektől.

TECHNIKAI HATÁROK

Talán most sokan meg fognak lepődni, de a Timeshift képi világa engem sok esetben a Killzone 2 ingame videóira emlékeztetett, na persze technikailag legjobb esetben is csak a közelében járhat. Azonban pl. a romos sötét utcák, és a futurisztikus katonák, valamint a brutális fegyverek úgy érzem részben a Killzone-ra hajaznak, a diktátoros témáról nem is beszélve. Első látásra nem tűnnek meglepően szépnek a pályák, sőt sok esetben inkább olyan műanyagos hatást keltenek, de komolyabb szégyenkezni valója úgy érzem nincsen a motornak, egyszerűen csak eltörpül olyan komolyabb stuffok látványvilága mellett, mint pl. a Bioshock. Számos textúrához hasonlóan sajnos a karakterek sem túl kidolgozottak, ám akadnak tetszetős grafikai effektusok, és egyébként is atmoszférikus, a témához jól passzoló környezetben játszódik a Timeshift. Vannak látványosabb, nagyobb és színesebb szabadterek, és akadnak hatalmas gépi ellenfelek is, mint pl. félelmetes óriásmechek, tankok, vagy helikopter jellegű harci gépezetek. Külön dicséretes, hogy rengeteg minden szétlőhető, pl. sokszor lőttük darabokra (szó szerint lebontva) egy-egy szobában a válaszfalat egy nagyobb tűzharcban.

A hangok ugyan egész korrektek, és a fegyvereké is elfogadható, bár maradandónak egyik hangeffektust sem mondanám, és valahogy a zene is annyira jellegtelen, hogy nem is nagyon emlékszem rá, bár ha minden igaz, saját zenét is feltölthetünk (fura ötlet egy FPS-nél).

EGY IDŐUTAZÓ EMLÉKIRATAI

Ha összegeznem kéne az eddig látottakat, úgy fogalmaznék, hogy a Timeshift egy jó FPS, kiváló ötlettel, és viszonylag korrekt megvalósítással, amely 1 évvel ezelőtt sokkal nagyobb durranás is lehetett volna. Az idő manipulálása a gyakorlatban számos jópofa szituációt teremthet, érdemes sokat kísérletezni az egyes taktikákkal. Egyik helyzet sem megoldhatatlan, és jószerivel akadnak kisebb logikai feladványok is. Lehetne azon morfondírozni, hogy esetleg nem lettek elég jól kidolgozva az egyes szituációk, hogy túlságosan ránk van bízva, hogy mikor milyen technikát használunk, de nem ez a legfőbb baj, hanem az, hogy a Timeshift kissé jellegtelen. A témája ellenére is kissé tucat-FPS szaga van. Mind a grafika, mind a hangulat esetében a „jó” és a „közepes” értékelés között vacilláltam, ám végül a hangulattal voltam nagyvonalú, és a grafikát húztam le, hiszen a 7 pont amúgy is jól mutatja, hogy az összhatással van a legfőbb baj. Érdemes kipróbálni, hiszen a tartalom korrekt (24 küldetésen át küzdhetünk), és néhány pofásabb játékmóddal megspékelt 16 fős multit is kapunk. A PS3 és X360 verzió között semmilyen érdemleges különbséget sem találtam.

Leginkább azoknak ajánlanám, akik elsősorban a shooterekre vannak ráállva, és már minden nagyobb címet kilőttek, a többiek ellenben alaposan gondolják meg.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

(iszonyatos horkolás) Mi... hogy... holvagyok... ja, a Martin beleszól. (begyógyult szemek) Nem, nem aludtam, esküszöm! A Timeshifttel játszottam!



TIMESHIFT

SIERRA ENTERTAINMENT / SABER INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

PS3	1 játékos (2-16 online), 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés 4 mb, system link
X360	1 játékos (2-16 online), 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i

✔ remek téma
X kissé tucat-fps

PS3 X360
7 pont

ROCK A NEVEM



Nem ölheted meg a metált,
A metál mindig élni fog!
(Tenacious D – The Metal)

Állok a szobám közepén. Lazítgatok. Koncentrálok. Szerencsére nem vagyok egy guberálós típus, bútorraktárban sem szeretek élni, így helyem az van dögivel. Minden irányban legalább egy méter. Mit nézel ilyen értetlenül – a komoly performanszhoz kell a szellős placc. Félmeztelen vagyok, csak egy szűk farmer van rajtam. Finoman ver a víz. Ha nem csaptak volna le nyáron, és nem kellett volna a seb miatt leborotválni a rőzsém nullára, most tutira hátrakötném a tollam. A nyakamban egy fehér Gibson lóg. Egy gyönyörű Gibson Les Paul, a modernkori rocktörténelem talán leghíresebb, méltán legendás hangszere, minden idők legdögösebb rockgitárja. Előttem egy 127-es HD Bravia. Látom, ahogy Slash – ellenfelem, akit a jelek szerint egyáltalán nem viselt meg a Guns'n'Roses szétválása – szintén felszívja magát. Ő is érzi, tudom, hogy ez egy kemény menet lesz. Gitárpárbajozni fogunk. A tét óriási. Csak az egyikünk maradhat. A közönség tombol. Vakítanak a fények. Az adrenalin úgy rohangál a testemben, mint mérgezett egér a parasztház kamrájában. És akkor belecsapunk a húrokba…

Azt mondod olcsó pózer vagyok? Hát inkább pózer, mint egy rossz lúzer!

ELŐTTEM AZ ÁLLVÁNY, KEZEMBEN A GITÁR

A Guitar Hero sorozatot sokan sokféleképpen aposztrofálták már attól függően, hogy mennyire akartak nagyot és okosat mondani. A – maguk szerint – szépreményű tudósemberek ott és akkor akartak fogást találni rajta mindenféle erőltetett, hónaljszagú okosságokat kitalálva, ahol és amikor csak lehetett. „Semmi köze a valódi gitározáshoz" – mondták fölényesen – „vegyél inkább egy rendes gitárt, azzal próbálkozz." Mert mi is az a Guitar Hero, első ránézésre? Egy zenés ügyességi ritmusjáték, melyhez gitár-kiegészítőt is lehet vásárolni. Ebből következik – gondolták ők –, hogy ez biztos egy gitárszimulátor hülyegyerekeknek, akik túl kockák ahhoz, hogy valódi hangszert merjenek a kezükbe venni.

Pedig nem az. A Guitar Hero nem más, mint egy átértelmezett Tetris. Egy zseniális, végtelenül egyszerű, gombnyomkodáson alapuló alapötlet, ahol a logikai érzék háttérbe szorul, helyette az ügyesség lép az előtérbe. Ahhoz, hogy élvezd a Guitar Hero-t nem kell zenetanárhoz járnod, nem kell gyakorolnod a gitározást, és kottát sem kell olvasnod. Nem kellenek évek hozzá, hogy zenélj. Egyszerűen csak fel kell venned a ritmust…

EZ ITT NEM INDIA, ÉS EZ NEM SZITÁR

Kezdjük az alapokkal – bár lehet, hogy ez teljesen felesleges szájtépés, hisz a GH szériát mindenkinek ismernie illene. Egyrészt ezerszer írtunk már róla, másrészt olyan a jelenség, hogy akkor sem tudsz elmenni mellette, ha történetesen kacskakezű 24/7 FPS-gamer vagy. De legyünk belátók, gondoljunk a következő játékos nemzedékre is, előre a felvilágosult gamer-társadalomért!

A játéktér maga egy folyamatosan scrollozó függőleges sáv, amely a gitár nyakát és húrjait szimbolizálja. Elindul a zene, és a húrokon különböző színű gombok jelennek meg, szépen fentről-lefelé folydogálva. Minden színhez tartozik egy billentyű a kontrolleren – ez lehet a konzol saját irányítója, vagy a speckó gitár-hardver. Amikor az adott gomb/szín a kép aljához, egy speciális sávba érkezik, nincs más dolgod, mint megnyomni a megfelelő billentyűt, és megszólaltatni ezzel a hangot – tulajdonképpen így eljátszva az adott nótát. Ha mellényúlsz, hamis nyekkenést hallasz. A játék során könnyebb és nehezebb dalokat is meg kell oldanod: ez annyit jelent, hogy változik a tempó, és a lejátszandó hangok mennyisége. Az is előfordul, hogy 2-3 hangot kell egyszerre lefognod/kitartanod (billentyűlenyomással persze). Marha bonyolult, mi?

MÖGÖTTEM A DOB, FÜLEDBEN A HÁRTYA

A sorozat legújabb tagja, tesztem alanya a **Guitar Hero III: Legends of Rock**. A cikk elkészültét hosszú játékkal töltött órák előzték meg (a PS3 verziót nyomtam, de voltaképpen az X360 és a PS2 változat is tök ugyanaz), és nem voltam rest ellátogatni pár rajongói fórumra sem, hogy lehetőség szerint tökéletesen képben legyek – így utólag belátom, felesleges volt a nagy kutatómunka. Egyszerűen azért, mert a Guitar Hero harmadik része is lényegében ugyanaz a fantasztikus játék, mint elődjei, és bár történetek apróbb változtatások az előző részekhez képest, én úgy érzem, szőrszálhasogatás és a játék lelkének megerőszakolása lenne ezek boncolgatásába, és a „mit kellett volna és mit nem" okfejtésekbe bonyolódni.

Lássuk a tényeket. Ami egyértelmű az az, hogy a készítők már nem csak egy poénos kiegészítőnek adják a játékhoz a gitárkontrollert, hanem fontos, dögös hangulatnövelő tényezőnek. Méretét tekintve a test kb. talán 3 centivel lett nagyobb, a nyak



GH3 Tracklista

Starting Out Small
Foghat – Slow Ride
Poison – Talk Dirty to Me
Pat Benatar – Hit Me With Your Best Shot
Social Distortion – Story of My Life
Encore: Kiss – Rock and Roll All Nite
Co-op Encore: Beastie Boys – Sabotage

Your First Real Gig
Mountain – Mississippi Queen
Alice Cooper – School's Out
Cream – Sunshine of Your Love
Heart – Barracuda
Boss: Tom Morello – Guitar Battle
Encore:
Rage Against the Machine – Bull's on Parade
Co-op Encore: The Strokes – Reptilia

Making the Video
The Killers – When You Were Young
AFI – Miss Murder
The Who – The Seeker
Priestess – Lay Down
Encore: Rolling Stones – Paint It Black
Co-op Encore:
Red Hot Chili Peppers – Suck My Kiss

European Invasion
Black Sabbath – Paranoid
The Sex Pistols – Anarchy in the UK
Sonic Youth – Kool Thing
Weezer – My Name Is Jonas
Encore: Pearl Jam – Evenflow
Co-op Encore:
Blue Oyster Cult – Cities on Flame with Rock and Roll

Bighouse Blues
The Dead Kennedy's – Holiday in Cambodia
Scorpions – Rock You Like a Hurricane
Aerosmith – Same Old Song and Dance
ZZ Top – La Grange
Boss: Slash – Guitar Battle
Encore: Guns N Roses – Welcome to the Jungle
Co-op Encore: Bloc Party – Hellicopter

The Hottest Band on Earth
Santana – Black Magic Woman
Smashing Pumpkins – Cherub Rock
White Zombie – Black Sunshine
Tenacious D – The Metal
Encore: Stevie Ray Vaughn – Pride and Joy
Co-op Encore: Matchbook Romance – Monsters

Live in Japan
Slipknot – Before I Forget
Disturbed – Stricken
Queens of the Stone Age – 3's and 7's
Muse – Knights of Cydonia
Encore: Living Colour – Cult of Personality

Battle for Your Soul
Slayer – Raining Blood
Eric Johnson – Cliffs of Dover
Iron Maiden – Number of the Beast
Metallica – One
Boss: Lou – Guitar Battle
Encore: The Devil Went Down to Georgia

Bonus Tracks
An Endless Sporadic – Impulse
Backyard Babies – Minus Celsius
Bret Michaels Band – Go That Far
Die Toten Hosen – Hier kommt Alex
Dragonforce – Through the Fire and the Flames
Fall of Troy – FCP Remix
Gallows – In the Belly of a Shark
The Hellacopters – I'm in the Band
Heroes del Silencio – Avalancha
In Flames – Take This Life
Kaiser Chiefs – Ruby
Killswitch Engage – My Curse
LA Slum Lords – Down N Dirty
Lacuna Coil – Closer
Lions – Metal Heavy Lady
NAAST – Mauvis Garcon
Prototype – The Way It Ends
Revolverheld – Generation Rock
Rise Against – Prayer of the Refugee
Scouts of St – Sebastian – In Love
Senses Fail – Can't Be Saved
The Sleeping – Don't Hold Back
The Stone Roses – She Bangs the Drums
Superbus – Radio Song





levehető (valószínűleg a praktikusabb szállíthatóság miatt), és talán ha egy centivel hosszabb – rendesen nyakba akasztva mégis komolyabb cucc érzetét kelti. Ami nagyon érdekes, hogy a PS3 és a 360 változatokhoz egy fehér Gibson Les Paul jár, a PS2 verzióhoz (ezt nem volt alkalmam tesztelni, talán majd a jövőben) viszont egy exkluzív fekete Kramer – ráadásul mindhárom verzió drót nélkül kommunikál a konzollal, nincs tehát akadálya annak, hogy 100%-osan beleéljük magunkat a rocksztár-szerepbe, és egy-egy zúzósabb riffnél lemenjünk spárgába, pörögjünk a tengelyünk körül, vagy egy hirtelen, de határozott mozdulattal kicsapjuk a gityót függőlegesen pipába… Hendrix alteregók még fej mögött is penget-hetnek, de tulképp bármilyen extrémitás megengedett, ha az belülről jön.

Egy zenés cucc legfontosabb fegyverténye a tracklista, azaz a lejátszató számok gyűjteménye. Amint az az itt feltüntetett táblázatból kihámozható – és szinte minden GH rajongó egyöntetű véleménye ez –, soha nem volt még ilyen erős a lineup. Több mint hetven szám (egész pontosan 71), iszonyatosan combos slágerekkel – ha ezek között nem találod meg a boldogságod, inkább keress más elfoglaltságot, frankón. Gondolj csak arra, hogy még egy közepes slágert is mekkora élvezet saját kezűleg, mindenféle zenei előképzés nélkül elpengetni; itt pedig nem közepes nóták várnak rád haver, hanem olyan örök rockklasszikusok, mint a Paranoid a Black Sabbath-tól, a Welcome to the Jungle a G'n'R-től, vagy a One a Mettalica-tól, de helyet kaptak a valódi csemegék is, például a Slipknot Before I Forgetje, vagy a Priestess Lay Downja.

A játékmenet egyszemélyes karrierje egy 8 részből és 42 dalból álló, természetesen egyre nehezedő menetelés, megspékelve egy újdonsággal, amit „Boss Battle"-nek neveznek. Ez tulajdonképpen egy gitárpárbaj, ami hogy őszinte legyek inkább érdekesség, mint átütő erejű újítás – de legalább valami. A karriernek van némi sztorija is, de hát ki a fenét érdekel ez egy ilyen játéknál? A muliplayer mód egyik része a kooperatív zenélés karrier módban, ahol az egyik játékos a szólógitáros, a másik pedig a bőgős vagy a ritmusgitáros posztját veheti fel. Ha azonban nem együtt, hanem egymás ellen akartok zúzni, újdonságként itt a Battle Mode, ami neten keresztül is nyomható, egymás szívatásának lehetőségét nyújtó hatalmas okosság, hisz ezáltal olyan komoly nagyágyúkat ismerhetsz meg, akik játéka láttán-hallatán át fogod értékelni a „hú anyám, de jól nyomom" érzés jelentését.

A szingli/coop karrier mód leküzdése nagyon fontos lehetőség ahhoz, hogy mindenféle cool dolgot vásárolhass magadnak a zenebutikban, valamint további bónusz számokat, extra karaktereket nyithass meg. Zenészkarrieredet négyféle nehézségi fokozatban juttathatod fel a csúcsra, értelemszerűen legkönnyebb fokozaton 3, majd 4, sőt 5 különböző színű hang megjelenésével, kettes, hármas hangsorok lefogásával bonyolítva.

TUDOM, MILYEN AZ, HA A ROCK'N'ROLL IGAZÍT AZ ÚTRA

A GH3 grafikai oldalról nem egy erős öszvér, ezt kár lenne vitatni. Most mondhatnánk, hogy a halált érdekli az illusztráló grafika, mikor úgyis a játékteret, a húrokat, a száguldó színeket nézed – de mégis, azért ezt már PS2-n is láthattuk, sőt látjuk évek óta. Ez nem nextgen. Sokkal harapósabb is lehetett volna. A karakterek elég gyíkok, az előadott show sem túl tökös – nem egy Marilyn Manson utazó cirkusza, az biztos. A nézőközönséged a szobában biztos nem a képernyőn történő vizuálorgiától mászik majd a falra… A játszhatóság szerintem nagyon páva, de egy dolgot ne felejts el: komolyabb fokozaton csak gitárral boldogulsz majd, alapfokon jó lesz a kontroller is, ha esetleg az olcsóbb kiszerelés mellett döntesz – de ezzel elgyilkolod a rockélményt, szóval hidd el, nem éri meg garasoskodni. Vállad be, brother. A szavatosságot simán kiválóra értékelem, bár ami a legnehezebb fokozat előnye, az egyben a hátránya is: Extreme-en jó ideig elszórakozhatsz a karriereddel, de egy átlag játékos szerintem hülyét – és ínhüvelygyulladást – fog kapni az így rá váró megpróbáltatásoktól. A coop és az online viszont óriási opció. A zene pedig… mondom, ilyen izmos felhozatal GH játékban még nem volt.

Végül, mit gondolok a hangulatról? A Guitar Hero nagysága abban rejlik, hogy tulajdonképpen egy mindenki által szerethető, egy mindenki által gyorsan és könnyedén elsajátítható, mondhatni primitív szisztémával dolgozik, és az egész zenés mizéria, a gitárral egyetemben csak a köritést szolgálja. De nem is akármilyen köritést! Ez a game nem gitározni tanít meg,



a fenéket, hanem nemes egyszerűséggel csak elvarázsol, felpörget, és csudamód szórakoztat. Még hagyományos kontrollerrel játszva is hihetetlen élményt nyújt – hisz a pazar rocknóták és a híres, világhírű slágerek a te kezed alatt szólalnak meg –, de ha van elég bátorságod elengedni magad, felrepít egészen a színpadra, a világot jelentő deszkákra, az őrjöngő tömeg elé, ahol te leszel a bálvány, az ikon, az idol. A *rocksztár*.

Mert ilyen ez a rockszakma…

(A játék X360 tesztverzióját „Mikrofonfej" Savage bocsátotta rendelkezésemre. Ezer kösz haver!)

Mert mi mind rocksztárok akarunk lenni,
Mozisztárokkal VIP bulikba menni,
Csajokat, cuccot jó olcsón venni,
*A s*ggfejeket testőreinkkel a falhoz kenni!*
(Nickelback – RockStar)

Martin

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

REDOCTANE / NEVERSOFT
MÁS VERZIÓ: WII, PS2

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló
PS3	1-2 játékos, coop, online, letölthető tartalom, gitár-kontroller
X360	1-2 játékos, coop, online, letölthető tartalom, gitár-kontroller

✔ a világ legjobb rockszámai, szórakoztató, sikerélmény
X gitárral együtt nem olcsó mulatság

PS3 X360
9 pont


ASSASSIN'S
CREED™
576 KONZOL


SUPER MARIO GALAXY™

LOST PLANET - EXTREME CONDITION (X360) BOSS HARCOK - 2. (BEFEJEZŐ) RÉSZ

(VALAMINT SEGÍTSÉG A HÚZÓSABB RÉSZEKHEZ)

5. KÜLDETÉS - MOUNTAIN ROUTE 2

Ugrándozz fel a hegyen, majd menj végig a barlangrendszeren. Útközben kapj fel egy mechet, és mind a két karjára kapj fel egy-egy fegyvert. Ha beértél egy nagyobb térbe, ahol középen egy kékes fénylő képződményt látsz, ott szemben kell továbbmenni, ahol egy burok állja el az utadat. Csak akkor menj be, ha egy jó állapotban lévő mechhel vagy, és fel vagy töltve fegyverekkel. Bent egy óriás akriddal kel megküzdened. Körözzél a mechhel, és közben folyamatosan lődd a lábai tövét, ahol vöröse színt látsz, ha pedig előrehajolna, akkor lődd a fejét. Vigyázz az elülső lábaira, és a folyamatosan beomló sziklatörmelékre. Érdemes a szörny felett a jégcsap formájú sziklákra is rálőni, mert azok szintén sokat vehetnek le az életerejéből. Ha tönkremenne a meched, a teremben találsz másikat.

6. KÜLDETÉS - GREEN EYE RETURNS

Először is a hókalózokkal kell megbirkóznod, ehhez mind a két data postot aktiválnod kell. A rakétát tartalékold a lövegtornyok, valamint a kanyonvégi mech ellen, a gyalogos kalózokat pedig próbáld meg leszedni a sniperes plazmafegyverrel, amit útközben találsz. A rakétás kalózokra különösen vigyázz. Ha sikerült, röviddel később rálelsz a faterod mechjére, és nem sokkal ezután egy régi ismerőssel fogsz találkozni, Green Eye-jal. Csak ez az egy mech áll a rendelkezésedre, úgyhogy vigyázz rá. Ha meghalnál, ne aggódj, innen folytathatod. A pályán számos fegyvert találsz, de ha jól csinálod, nem lesz rájuk szükség. Javaslatom, hogy a szörnnyel mindig belülről küzdj, ne menj a terem szélén a falhoz, és ha el akarna haladni melletted, akkor a levegőben lebegve menj el mellette A+A-val, kilőve a T-ENG foltjait. Idővel meg fog fordulni, így a másik oldalát is megtisztíthatod. Ha az összes foltot kilőtted az oldalán, a feje felett fog világítani 4 folt, azokat vedd célba, méghozzá úgy, hogy folyamatosan előtte vagy. Fontos, hogy tisztes távolságban maradj előtte, és folyamatosan közözz a középső komplexum körül, mert csinálhat hirtelen támadásokat, és kilövellhet jégkristályokat is. Az Y-nal könnyedén és gyorsan tudsz siklani. Ha kilőtted a 4 középső foltot is, egyetlen nagy folttá fog átalakulni, amit már jóval könnyebb becélozni.

7. KÜLDETÉS - CARAVAN AMBUSH

A küldetés elején rohanj jobbra, és juss el egészen a hangárokig, ahol be tudsz szállni egy mechbe, és onnantól már nem lesz gond az előtted haladó mechcsoport, valamint a többi kalóz elintézése. Ezután egy ismerős helyszínre érkezel, ahol az óriásféreggel küzdöttél meg. Mindenképpen szállj be egy mechbe, és haladj data posttól-data postig, de amennyiben elegendő az energiád, inkább ne szállj ki értük. Mechet ellenben érdemes cserélni, ha elhasználódott. A mező tele lesz óriás akridokkal, és sajna nem nagyon akarnak megfogyatkozni, így nem kell feltétlenül leállni velük hadakozni. A cél a komplexum elérése, mely előtt sajna ellenséges mechek őrködnek. Érdemes úgy keverni a lapokat, hogy az akridok és a mechek egymást kezdjék el irtani. Nekünk az is elég, ha utolsó leheletünkkel fel tudunk futni a lépcsőn. A következő helyszínen egyedül a lézeres robotőrszemek jelenthetnek gondot (várd meg, míg kinyílik a páncéljuk, aztán találd őket telibe), de ezután már oda is érsz a főbosshoz, egy pókszerű mechhez. Ne törődj a robotőrszemekkel, kizárólag a mechet lődd. Ha van rakétád, néhány jól irányzott lövés is elegendő, de az pont középre hatoljon. A tömbök között cikázz, és figyelj rá, ha át akar alakulni sikló járművé, ilyenkor azonnal ugorj fel, különben elcsap. Arra is figyelj, ha bombákat lövellne ki. A tömbökön találsz puskát, közelről nagyon hatásos.

8. KÜLDETÉS - VOLCANO DOME FACILITY

A komplexumban 6 óriás skorpió akrid is utadat állja, ezeket érdemes gránátokkal, valamint puskával megküldeni. Használd ki ügyesen a robbanó hordókat is, ha pedig tömegesen támadnak rád a kisebb akridok, mindig keresd meg előbb a fészket, hogy kilőhesd. Ha elektromos dongók támadnak rád, mindig élvezzen prioritást a likvidálásuk, a potrohukra célozz. A lávás helyszíneken mindig körültekintően haladj előre, ugyanis bármikor érhet meglepetés oldalról, és könnyen belelökhetnek a mederbe. Érdemes mecheket használni, sőt ha kiértél a szabadba, rögtön lent egy hangárban találsz egy magasugrót is rakétavetővel. Már messziről ki lehet szúrni, hogy a hidak oszlopain skorpiók pihennek, érdemes rakétával előmelegíteni őket. Visszatér az óriási akrid az 1. küldetés végéről, sőt most még számos spanját is magával cipelte. Folyamatosan hátrálj, és ugrásokkal, vagy oldalazásokkal térj ki előle, ha neked ront pörögve. Helyezkedj el a láva perem előtt, így a dinkákat kellemes meglepés éri, amikor kitérsz előlük. A data postokért csak akkor szállj ki, ha kevés a T-ENG-ed. Fent a hídon őrszemek, skorpiók, és dongók állják el az utadat. A következő helyszín tele lesz ellenséges mechekkel, mindenképpen kell majd neked is cserélned lent a hangárban. Ezen a típuson egy kifogyhatatlan speciális lézerfegyver lesz, amelynél csak lenyomva kell tartani a ravaszt, és máris kijelöli magának a 3 legközelebbi célpontot, vagy mindhárom sugárnyalábot egyetlen célpontra összpontosítja. A középső data post mutatja, hogy merre kell menni. A következő komplexumba beérve már csak mechek állják el az utadat. Az egyik teremben egy hatalmas felvonóra kéne felugorni, ám ha már nincsen nálad mech, akkor ezt csak bal oldalon felugrándozva teheted meg. Ezután elérkezel a végső terembe, ahol mindenképpen szükséged lesz mechre. Jobb oldalt ugorj le, így ha nincs nálad, nem baj, mert három típust is találsz. Mielőtt leugranál középre, jó alaposan nézz körül. Látod a hatalmas csöveket? Egyes részük világít, ha ezekre rálősz, kisebb részük kilazul, és végiggurulnak a termen, ezt lehet fegyvernek használni. Javaslom, előbb innen fentről szedd le a kisebb mecheket, bár ez az opció csak elsőre adott, ugyanis újrakezdésnél sajnos már lentről fog indítani. Akárhogy is, ha leugrottál, megjelenik a boss, egy hatalmas pókszerű mech, mely sikló járművé is át tud alakulni, hogy szétlapítson. Ilyenkor egyedül a seggét lehet megsebezni, de azt nagyon nehéz becélozni, így érdemes megvárni, míg visszaalakul pókká. A nagy oszlopokra ha rálősz, szintén használhatóak fegyverként, amint eldőlnek. Vigyázz középen a nyílásokra, nehogy beleess a lávába. Lehet fentről is küzdeni, ám ha elfogyott az összes mech, én javaslom, hogy ugorj le balra, és a kidönthetetlen oszlopok között cikázz gyalogosan. Találsz itt egy meches rakétavetőt, meg egy meches puskát. Ha ügyes vagy, ezekkel elintézheted.

9. KÜLDETÉS - THERMAL ENERGY DEPOSIT

Ha átverekedted magad a kalózokkal teli hídon, ha gondolod, a rakétavetőt felkapva pusztítsd el távolról messze jobbra az ugró mechet, fent a data post mellett. Most bal oldalt menj le, vigyázz a rakétás lövegtornyokkal, és valahogy érd el a szemben lévő hangárt. Először a normál mechbe szállj be, és valamennyire tisztítsd meg a terepet, majd ezután szállj át az ugró mechbe, onnan fel a hídra, onnan át a lávafolyamon ugorva, és már ott is vagy a data postnál. Bent vigyázz a robbanó medúzákkal. Ha elakadnál, az árokban lesz a továbbvezető út. Valamivel később beszállhatsz egy fúró mechbe, melynek segítségével utat csinálhatsz magadnak a beomlott alagútrendszerben. Idővel rád fog támadni egy forgó tüskés óriás akrid, meg két kisebb „vakond". Ilyenkor érdemes átalakulni pókformációba, hogy mind a két fegyveredet használhasd. Innentől már nem lesz gáz, találsz bőven mech utánpótlást is, csak figyelj a hangárokra. Ha elértél abba a terembe, ahol egy emelvényen találsz egy data postot, és egy újabb tüskés pörgő akrid támad rád, készülj fel egy kemény boss harcra, és cuccolj be előtte keményen. Menj tovább a tágas arénába, ahol egy gigantikus pók akriddal kell megküzdened. Lényegében csak folyamatosan köröznöd kell a mecheddel, és végig a hatalmas lábait lőnöd a sárgás-vöröses gyenge pontoknál, a rakéta különösen hatásos. Bizonyos időközönként a földre kényszerül, ilyenkor a feje feletti „szemölcsöket" lődd ezerrel. Ne törődj közben a kisebb akridokkal. Ha gondban lennél, a teremben 3 pótmehet is találsz, valamint több fegyvert is. A tönkrement mechek pedig kiváló T-ENG források, legalábbis átmenetileg.

10. KÜLDETÉS - SHOWDOWN BELOW

Szállj be szemben a duplagépfegyveres mechbe, majd a kaput szétlőve menj be az alagútba, az óriás akridokkal nem kell vesződni. Az alagút végében szállj át az ugró mechbe, majd ugorj fel a résen, utána fel a sziklákra, és ott ereszkedj le, ahonnan a sok elektromos dongó kiözönlik. Nem sokkal később egy óriási sáskával fogsz találkozni, itt is az elektromos dongókra figyelj, ha nem találod az utat. Röviddel később egy pótmechre, és egy data postra lelsz. A következő teremben találkozol is a a boss-szal. Nem is tudom hogyan nevezzem ezt az óriás akridot: a fejre olyan, mint egy mutáns szarvasbogár, de leginkább arra a sunyi gyilkos rovarra emlékeztet, amely gödröt ás gyanútlan áldozatai számára (pl. hangyáknak), hogy mikor azok beleesnek, ő előtörhessen, és bekebelezze zsákmányát. Harcolhatsz mechben, vagy gyalogosan is. Előbbi előnye, hogy immúnis vagy a sok kis zavaró akriddal szemben, és a robbanólövedékek sem sértenek még, amelyet a szörny a fejéből kilövell a harc során. Hátránya azonban, hogy nem vagy elég mobilis benne. Lődd ki a két szemölcsöt a testén, majd kezd el lőni a csápjai végét. Ha az egyik felrobbant, rohanj az üreghez, amelybe visszahúzza, szedd össze a sok kiontott T-ENG utánpótlást, majd az üreg végében lődd szét gyorsan a nagy vörös mirigyet, majd rohanj ki, amíg újra ki nem nő a csápja. Ezt csináld meg újra meg újra, vigyázz a csápjai csapkodására, majd előbb-utóbb elődugja azt a rusnya fejét. Kiderül, hogy valójában egy kukac, valami fura páncélos testbe burkolva, és belül leginkább úgy fest, mint valami gusztustalan izzó „pénisz". Innentől a legesleghatásosabb, ha szépen bennmaradsz a mechedben, keresel egy rakétavetőt, és párszor beleeresztesz egyet, ha kidugja az ocsmány fejét, hogy lövedékeket lövelljen ki rád. A terem amúgy tele van fegyverekkel és mechekkel. Ha legyőzted, megnyílik a továbbvezető út. Menj végig az alagúton, míg egy hatalmas terembe nem érsz, tele akridokkal, meg mechekkel. Nem kötelező leállni hadakozni, max akkor, ha nagyon szükséged van T-ENG-re. Mindenesetre a két data postnál találod a tovább vezető utat. El fogsz jutni egy mechraktárba, ahol vagy két tucat mech közül is választhatsz, és innen már csak egy ugrás a végső boss. Egy fürge mech ellen kell helytállnod, ahol kisebb őrszemek is megkeserítik az életed. Nem kell mást tenned, mint az oszlopok között cikáznod, ugyanis a legveszélyesebb az, amikor az útjába kerülsz, és átsiklik rajtad. A leghatásosabb, ha rakétavetőket keresel, és azokkal küldöd meg a megfelelő időben. A puska sem rossz közelről, ám a gépfegyver itt nem túl hatékony. Itt is találsz bőven pótmechet, ha szükség lenne rá.

11. KÜLDETÉS - FINAL BATTLE

Száll fel az alagúton, míg el nem érkezel a játék végső boss harcához, amely leginkább valami Gundam játékra emlékeztetett, személy szerint nem is jött be annyira. A repülő mech különböző sugárnyalábokat, valamint rakétákat fog kilőni rád. Lényegében két dolgot tehetsz: vagy messziről a biztos távolból lövöldözöl rá kerülgetve a lövedékeit, vagy közel mész, és a lézerkarddal kezded el csapkodni, megkockáztatva, hogy közben ő is eltalál téged komolyabban. Ha egyszerre tartod lenyomva a bal és jobb ravaszt, hatalmasat tudsz csapni. Létezik egy másik módszer is, ami a toronnyal kapcsolatos, de én ezt szimplán túl időigényesnek találtam.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

X360 KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

GUITAR HERO II

Játékkódok:
Add be az alábbi kódokat a főmenü képernyőjén, ahol a Career és Quick Play opciókat látod.
Y, B, Y, O, Y, B – Légi gitár
B, O, Y, O, B, O, Y, Y – Hipersebesség engedélyezése
Y, O, B, B, B, O, Y – Szemgolyók nőttek a fejek helyére
O, Y, Y, O, Y, Y, O, Y, Y, B, Y, Y, B, Y, Y – Lángoló fejek
O, Y, B, B, Y, O, B, B – Majomfejek nőttek
B, B, Y, B, B, O, B, B – Teljesítmény (peformance) mód megnyitása
B, Y, O, R, Y, O, B, Y, B, Y, B, Y, B, Y, B, Y – Minden dal megnyitása

Kódok (ha a feljebbi más régióhoz tartozna):
Add be az alábbi színeket a főmenüben, hogy aktiváld az adott effektust.
Kék, sárga, narancs, kék, sárga, sárga – Légi gitár
Sárga, sárga, narancs, sárga, narancs, narancs, sárga, narancs – Lángoló fejek
Sárga, narancs, kék, narancs, sárga, narancs, kék, narancs – Hipersebesség engedélyezése
Sárga, sárga, kék, narancs, sárga, sárga, kék, narancs – Majomfejek nőttek
Sárga, sárga, narancs, sárga, sárga, kék, sárga, sárga – Teljesítmény (peformance) mód megnyitása
Kék, sárga, narancs, vörös, sárga, narancs, kék, sárga, kék, sárga, kék, sárga, kék, sárga, kék, sárga – Minden dal megnyitása

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
100K Club (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 100,000 pontot egyetlen dalnál
200K Club (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 200,000 pontot egyetlen dalnál
200K Pair (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 200,000 pontot egyetlen dalnál kooperatív módban
300K Club (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 300,000 pontot egyetlen dalnál
400K Club (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 400,000 pontot egy dalnál
400K Pair (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 400,000 pontot egy dalnál kooperatív módban
600K Pair (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 600,000 pontot egy dalnál kooperatív módban
800K Pair (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 800,000 pontot egy dalnál kooperatív módban
Axe Grinder (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a Rock City színházat
Big Spender Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Költs el 10,000 dollárt a boltban
Champagne Room V.I.P. (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 500,000 pontot egyetlen dalnál
Dimebag Darrell Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 100-as note streaket
Easy Tour Champ (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Easy túrát
Eddie Van Halen Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Ér el egy 500-as note streaket
Expert Tour Champ (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Expert túrát
Extra Credit Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Nézd meg a credits-et
Fanatical Completionist Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Vedd meg az összes gitár végződést
Fashion Plate Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg minden szerelést
Gear Head Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg minden gitárt
Guitar Hero (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg Stonehenge-et
Guitarmaggedon Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 csillagot minden dalnál a Hard túrán
Hard Tour Champ (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Hard túrát
Hendrix Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy dalt bal oldali flip onnal.
Joan & Lita Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 100-as note streaket kooperatív módban
Joe & Steven Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 500-as note streaket kooperatív módban
Keef & Mick Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 1000-es note streaket kooperatív módban
Kick the Bucket Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Jordant expert módban
Lennon & McCartney Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 8-szoros streaket kooperatív módban
Life of the Party Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg minden karaktert
Long Road Ahead Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Hibázz dalnál easy módban
Medium Tour Champ (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a medium túrát
Millionaire Pair (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 1,000,000 pontot egy dalnál kooperatív módban
Most Likely to Succeed Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 csillagot minden dalnál a Medium túrán
New Kid (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a Blackout bárt.
Page & Plant Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 100%-os notes hitet egy dalnál kooperatív módban
Perfectionist Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 100%-os notes hitet egy dalnál
Record Collector Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg minden számot
Roadie (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a Rat Cellart
Rock School Grad (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Tutorialt
Rock Snob Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Hívjanak vissza játszani
Rock Star (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a Harmonix arénát
Sandbox Hero Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 csillagot minden dalnál az Easy túrán.
Saturday Morning Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Trogdort és Thunder Horse-t
Scenester Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes megnyitott dalt
Scoremonger Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy 8x-os szorzót
Shredder (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a Vans Warped túrát
Start a Real Band Already Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 csillagot minden dalnál Expert túrán
Teacher's Pet Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Gyakorolj be 3 különböző dalt
Yngwie Malmsteen Award (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 1000-es note streaket
Young Gun (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a RedOctane klubbot

Speciális gitárok:
Teljesítsd az alábbiakat, hogy megnyisd a speciális gitárokat.
A „The Log" speciális gitár megnyitása – Szerezz 5 csillagot minden dalnál Expert módban
Fejsze speciális gitár megnyitása – Tejesítsd az Expert módot
Ékszerdobozos speciális gitár megnyitása – Teljesítsd a Medium módot
Szemgolyó speciális gitár megnyitása – Szerezz 5 csillagot minden dalnál Hard módban
Hal speciális gitár megnyitása – Teljesítsd az Easy módot
Kígyóbőr speciális gitár megnyitása – Teljesítsd a Hard módot
USA speciális gitár megnyitása – Szerezz 5 csillagot minden dalnál Easy módban
Viking speciális gitár megnyitása – Szerezz 5 csillagot minden dalnál Medium módban

Megnyitható extra basszusgitárok a Co-Op módban:
Teljesítsd az alábbiakat Co-Op módban, hogy megnyisd az adott gitárokat. Az „Extra" dalok nem nyílnak meg velük.
Cream SG – Szerezz 5 csillagot 20 dalnál Co-Op módban
Gibson Grabber – Teljesíts 20 dalt Co-Op módban
Gibson SG Bass – Teljesíts 10 dalt Co-Op módban
Gibson Thunderbird – Teljesíts 30 dalt Co-Op módban
Hofner Bass – Teljesíts minden dalt Co-Op módban
Lava Pearl Musicman Stingray – Szerezz 5 csillagot 10 dalnál Co-Op módban
Natural Maple Gibson Grabber Bass – Szerezz 4 csillagot minden dalnál Co-Op módban
Natural Sunburst Gibson Thunderbird Bass – Szerezz 5 csillagot minden dalnál Co-Op módban

HALO 3

Kódok:
Az alábbi cheateket aktiválhatod egy lokál meccs, vagy egy replay közben. Egyszerre kell nyomva tartanod az alábbi gombokat körülbelül 3 másodpercig, hogy az adott cheatet aktiváld, vagy deaktiváld.
rövidítések:
LB = Bal bumper
RB = Jobb bumper
LS = Kattints a bal analóg karral
RS = Kattints a jobb analóg karral
LB+RB+LS+A+Le (D-Pad) – Fegyverek elrejtése

Tartsd lenyomva az LS+RS-t, majd nyomd meg a Balt (D-Pad) Pan-kamera bekapcsolása / normálra állítása a koordináták mutatása közben
LB+RB+LS+A+Fel (D-Pad) – Koordináták mutatása / Kamera mód
„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Askar (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el legalább 15,000 pontot a Campaign mód 4. küldetésén
Assault (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 4. küldetést a Campaign módban normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Black Eye (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd és szerezd meg a „Black Eye" koponyát normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Campaign Complete: Heroic (125 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Campaign módot Heroic nehézségi szinten (a „normál" szintén teljesül vele)
Campaign Complete: Legendary (125 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Campaign módot Legendary nehézségi szinten (a „normál" és a Heroic szintén teljesül vele)
Campaign Complete: Normal (125 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Campaign módot normál nehézségi szinten
Catch (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd és szerezd meg a „Catch" koponyát normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Cavalier (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el legalább 15,000 pontot a Campaign mód 3. küldetésén
Cleansing (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 5. küldetést normál, Heroic vagy Legendary nehézségi szinten
Demon (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el legalább 15,000 pontot a Campaign mód 2. küldetésén
Exterminator (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el legalább 15,000 pontot a Campaign mód 5. küldetésén
Famine (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd és szerezd meg a „Famine" koponyát normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Fear the Pink Mist (5 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 5 ellenfelet a needlerrel egy rangos Free for all játéklistában, vagy Campaign módban
Fog (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd és szerezd meg a „Fog" koponyát normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Graduate (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 EXP-et vagy fejezz be 10 játékot, amely az alap training követelménye (online)
Guerilla (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el legalább 15,000 pontot a Campaign mód 1. küldetésén
Headshot Honcho (5 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 10 ellenfelet fejlövéssel egy rangos Free for all játéklistán vagy Campaign módban
Holdout (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Campaign mód 2. küldetését normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Iron (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd és szerezd meg az „Iron" koponyát normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Killing Frenzy (5 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 10 ellenfelet elhalálozás nélkül egy tetszőleges rangos Free for all játéklistán (online)
Landfall (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Campaign mód 1. küldetését normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Last Stand (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Campaign mód 7. küldetését normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Lee R Wilson Memorial (5 gamerscore pont megszerzése) – Érj el pontot 5 grenade stickkel tetszőleges rangos Free for all játéklistán (online)
Marathon Man (40 gamerscore pont megszerzése) – Kutass fel és lépj be minden terminálba a Campaign módban
Maybe Next Time Buddy (5 gamerscore pont megszerzése) – Foglald el ugyanazt a járművet 10 másodpercen belül, miután elfoglalták, tetszőleges Free for all játéklistán (online)
Mongoose Mowdown (5 gamerscore pont megszerzése) – Lapíts ki egy ellenfelet egy mongoose-zal egy rangos Free for all játéklistán (online)
MVP (5 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az MVP-t tetszőleges rangos játéklistán (online)
Mythic (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd és szerezd meg a „Mythic" koponyát normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Orpheus (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el legalább 15,000 pontot a Campaign mód 8. küldetésén
Overkill (5 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 4 ellenfelet 4 másodpercen belül egy rangos Free for all játéklistán (online)
Ranger (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el legalább 50,000 pontot a Campaign mód 6. küldetésén
Reclaimer (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el legalább 15,000 pontot a Campaign mód utolsó küldetésén
Refuge (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Campaign mód 6. küldetését normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Return (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Campaign mód végső küldetését normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Spartan Officer (25 gamerscore pont megszerzése) – Juss tovább a Spartan Officer rangokig (online)
Steppin' Razor (5 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy Triple Killt a karddal egy rangos Free for all játéklistán (online)
The Key (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Campaign mód 8. küldetését normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
The Road (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Campaign mód 3. küldetését normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Thunderstorm (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd és szerezd meg a „Thunderstorm" koponyát normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Tilt (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd és szerezd meg a „Tilt" koponyát normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Too Close to the Sun (5 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el egy ellenséges banshee-t a spartan lézerrel vagy a missile poddal egy rangos játéklistán vagy Campaign módban
Tough Luck (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd és szerezd meg a „Tough Luck" koponyát normál, Heroic, vagy Legendary nehézségi szinten
Triple Kill (5 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 3 ellenfelet 4 másodpercen belül egy rangos Free for all játéklistán (online)
Two for One (5 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy Double Killt egyetlen spartan lézer lövéssel egy rangos Free for all játéklistán (online)
UNSC Spartan (15 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Sergeant értékelést, hogy igaz Spartanként tartsanak számon (online)
Up Close and Personal (5 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 5 ellenfelet ütlegeléssel, vagy hátbatámadással egy rangos Free for all játéklistán(online)
Used Car Salesman (5 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el egy járművet, melyben 3 ellenfél is ül egy rangos játéklistán vagy Campoaign módban
Vanguard (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el legalább 50,000 pontot a Campaign mód 7. küldetésén
We're in for Some Chop (5 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el egy ellenséges járművet egy rangos játéklistán Campaign módban

Páncélcserék megnyitása:
Test darabok – Spartan (S)-el jelölve, Elite pedig (E)-vel
Body Pieces: Spartan marked with (S) and Elite marked with (E).
(E) Ascetic testpáncél megnyitása – Teljesítsd az „Up Close and Personal" achievementet
(E) Ascetic fejpáncél megnyitása – Teljesítsd a „Steppin' Razor" achievementet
(E) Ascetic vállpáncél megnyitása – Teljesítsd az „Overkill" achievementet
(E) Commando testpáncél megnyitása – Teljesítsd a „Triple Kill" achievementet
(E) Commando fejpáncél megnyitása – Teljesítsd az „Overkill" achievementet
(E) Commando vállpáncél megnyitása – Teljesítsd a „Killing Frenzy" achievement
(E) Flight testpáncél megnyitása – Teljesítsd a Tsavo Highway-t Heroic vagy Legendary nehézségi szinten
(E) Flight fejpáncél megnyitása – Teljesítsd a Campaign módot Heroic nehézségi szinten
(E) Flight vállpáncél megnyitása – Teljesítsd a The Arkot Heroic vagy magasabb nehézségi szinten
(S) EOD testpáncél megnyitása – Teljesítsd a Tsavo Highway-t Legendary nehézségi szinten
(S) EOD fejpáncél megnyitása – Teljesítsd a Campaign módot Legendary nehézségi szinten
(S) EOD vállpáncél megnyitása – Teljesítsd a The Arkot Legendary nehézségi szinten
(S) EVA testpáncél megnyitása – Teljesítsd a Tsavo Highway-t normál vagy magasabb nehézségi szinten
(S) EVA fejpáncél megnyitása – Teljesítsd a Campaign módot normál nehézségi szinten
(S) EVA vállpáncél megnyitása – Teljesítsd a The Arkot normál vagy magasabb nehézségi szinten
(S) Hayabusa mellpáncél megnyitása – Gyűjts össze 5 rejtett koponyát
(S) Hayabusa sisakpáncél megnyitása – Gyűjts össze 13 rejtett koponyát
(S) Hayabusa vállpáncél megnyitása – Gyűjts össze 9 rejtett koponyát
(S) Katana megnyitása – Teljesítsd az összes achievementet (1000/1000 gamerscore pont)
(S) Mark V fejpáncél megnyitása – Teljesítsd az „UNSC Spartan" achievementet
(S) ODST fejpáncél megnyitása – Teljesítsd a „Spartan Graduate" achievementet
(S) Rogue fejpáncél megnyitása – Teljesítsd a „Spartan Officer" achievementet
(S) Scout testpáncél megnyitása – Teljesítsd a „Too Close to the Sun" achievementet
(S) Scout fejpáncél megnyitása – Teljesítsd a „Used Car Salesman" achievementet
(S) Scout vállpáncél megnyitása – Teljesítsd a „Mongoose Mowdown" achievementet
(S) Security fejpáncél megnyitása – Szerezz 1000 gamerscore pontot

(S) Security vállpáncél megnyitása – Nincs biztos mód a megszerzésére

Multiplayer medálok:
Ha az alábbiakat végrehajtod, megkapod a medálokat multiplayer közben. Ha végrehajtottad az adott feladatot, egy kis ikon mutatja neked a medált a sarokban. A meccsek végén mindig megnézheted, hogy milyen medálokat kaptál. A Bungie hivatalos weboldalán is megnézheted a medáljaid listáját. Egy kis mennyiségű titkos medált nem tüntetnek fel, ha megkaptad, de a Medal history-ban látni fogod. (Az egyik ilyen példa a „Steaktacular!" multiplayer medál)
„Assassin!" multiplayer medál megszerzése – Üss és ölj meg egy ellenfelet hátulról
„Beat Down!" multiplayer medál megszerzése – Üss és ölj meg egy ellenfelet
„Bomb Planted!" multiplayer medál megszerzése – Ültess egy bombát egy Assault játékmódban
„Bulltrue!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg egy ellenfelet aki épp karddal támad
„Death from the Grave!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg egy ellenfelet miután meghaltál
„Double Kill!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 2 ellenfelet 4 másodpercen belül
„Extermination!" multiplayer medál megszerzése – Irtsd ki az egész ellenséges csapatot
„Flag Kill!" multiplayer medál megszerzése – Üsd le az ellenfeledet a zászlóval CTF játékmódban
„Flag Score!" multiplayer medál megszerzése – Szerezd meg az ellenfél zászlóját CTF játékmódban„Grenade Stick!" multiplayer medál megszerzése –
Ölj meg egy ellenfelet plazma vagy Spike gránáttal
„Hail to the King!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg zsinórban 5 ellenfelet egyetlen élettel a „dombon" belül, mielőtt megszűnik, King of the Hill játékmódban
„Hell's Janitor!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 10 zombit zsinórban emberként, mielőtt meghalnál Infection játékmódban
„Highjacker!" multiplayer medál megszerzése – Foglalj el egy ellenséges földi járművet
„Incineration!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg egy ellenfelet, akinél lángszóró van
„Infection Spree!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 5 zsinórban zombiként elhalálozás nélkül egy Infection játékmódban
„Invincible!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 30 ellenfelet zsinórban elhalálozás nélkül
„Juggernaut Spree!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 5 egymás utáni ellenfelet egy single runban mint a Juggernaut a Juggernaut játékmódban
„Killapocalypse!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 9 ellenfelet 4 másodpercen belül
„Killed Bomb Carrier!" multiplayer medál megszerzése – Öld meg az ellenséges bombaszállítót
„Killed Flag Carrier!" multiplayer medál megszerzése – Öld meg az ellenséges zászló szállítót egy CTF játékmódban
„Killed Juggernaut!" multiplayer medál megszerzése – Öld meg a Juggernautot a Juggernaut játékmódban
„Killed VIP!" multiplayer medál megszerzése – Öld meg az ellenséges VIP-t a VIP játékmódban„Killimanjaro!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 7 ellenfelet 4 másodpercen belül
„Killing Frenzy!" multiplayer medál megszerzése –
Ölj meg 10 ellenfelet zsinórban elhalálozás nélkül
„Killing Spree!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 5 ellenfelet zsinórban elhalálozás nélkül
„Killionaire!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 10 ellenfelet 4 másodpercen belül
„Killjoy!" multiplayer medál megszerzése –Vess véget egy ellenfél killing spree-jének, vagy bármilyen zsinórban ölésének
„Killtacular!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 5 ellenfelet 4 másodpercen belül
„Killtastrophe!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 8 ellenfelet 4 másodpercen belül
„Killtrocity!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 6 ellenfelet 4 másodpercen belül
„Laser Kill!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg egy ellenfelet a Spartan lézerrel
„Last Man Standing!" multiplayer medál megszerzése – Légy az utolsó ember az Infection játékmódban
„Linktacular!" multiplayer medál megszerzése – Játssz egy „matchmade" játékot amely tartalmazza az összes Bungie.net usert (titkos medál)
„Mmmm Brains!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 10 embert zsinórban elhalálozás nélkül zombiként egy Infection játékmódban elhalálozás nélkül
„Oddball Kill!" multiplayer medál megszerzése – Üss a labdával, amikor nálad van az Oddball játékmódban
„Open Season!" multiplayer medál megszerzése – Lőj le 10 ellenfelet puskával zsinórban elhalálozás nélkül
„Overkill!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 4 ellenfelet 4 másodpercen belül
„Perfection!" multiplayer medál megszerzése – Nyerj meg egy slayer játékot 15+ öléssel elhalálozás nélkül
„Rampage!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 20 ellenfelet zsinórban elhalálozás nélkül
„Running Riot – Ölj meg 15 ellenfelet zsinórban elhalálozás nélkül
„Sharpshooter!" multiplayer medál megszerzése – Sniperezz le 10 ellenfelet zsinórban elhalálozás nélkül
„Shotgun Spree!" multiplayer medál megszerzése –
Lőj le 5 ellenfelet puskával zsinórban elhalálozás nélkül
„Skyjacker!" multiplayer medál megszerzése – Foglalj el egy ellenséges légi járművet
„Slice 'N Dice!" multiplayer medál megszerzése – Vágj le 10 ellenfelet a plazma karddal zsinórban elhalálozás nélkül
„Sniper Kill!" multiplayer medál megszerzése – Öld meg egy ellenfelet a sniperrel
„Sniper Spree!" multiplayer medál megszerzése – Sniperezz le 5 ellenfelet zsinórban elhalálozás nélkül
„Splatter Spree!" multiplayer medál megszerzése –
Lapíts ki 5 ellenfelet zsinórban elhalálozás nélkül
„Splatter!" multiplayer medál megszerzése – Üss meg és ölj meg egy ellenfelet egy járművel
„Steaktacular!" multiplayer medál megszerzése – Győzd le az ellenséges csapatot legalább 20+ öléssel (ha sikerül, vendégem vagy egy pizzára) (titkos medál)
„Sword Spree!" multiplayer medál megszerzése – Vágj le 5 ellenfelet a plazmakarddal zsinórban elhalálozás nélkül
„Triple Kill!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 3 ellenfelet 4 másodpercen belül
„Unstoppable!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 10 egymás utáni ellenfelet egy single runban Juggernautként egy Juggernaut játékmódban
„Untouchable!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 25 ellenfelet zsinórban elhalálozás nélkül
„Vehicular Manslaughter!" multiplayer medál megszerzése – Lapíts ki 10 ellenfelet zsinórban elhalálozás nélkül
„Wheelman!" multiplayer medál megszerzése – Légy a sofőr egy járműben, amikor az utas megöl egy ellenfelet
„Zombie Killing Spree!" multiplayer medál megszerzése – Ölj meg 5 zombit zsinórban elhalálozás nélkül Infection játékmódban

Mutiplayer rangok:
Adott számú Skillek és Eperience pontok kellenek, hogy előrejuss rangban. Megjegyzés: átugorhatsz rangokat, ha van elegendő pontot. Például sokan a 2-es számú hadnagyról (Skill:10, EXP:85) századosra ugranak (Skill:20, EXP:100)
01-es rang, újonc elérése – szükséges pontok – Skill: 0, EXP:1
02-es rang, tanonc elérése – szükséges pontok – Skill: 0, EXP:2
03-es rang, tanonc 2 elérése – szükséges pontok – Skill: 0, EXP:3
04-es rang, közlegény elérése – szükséges pontok – Skill: 0, EXP:5
05-es rang, közlegény 2 elérése – szükséges pontok – Skill: 0, EXP:7
06-es rang, tizedes elérése – szükséges pontok – Skill: 0, EXP:10
07-es rang, tizedes 2 elérése – szükséges pontok – Skill: 0, EXP:15
08-es rang, őrmester elérése – szükséges pontok – Skill: 0, EXP:20
09-es rang, őrmester 2 elérése – szükséges pontok – Skill: 0, EXP:30
10-es rang, őrmester 3 elérése – szükséges pontok – Skill: 0, EXP:40
11-es rang, lövész őrmester elérése – szükséges pontok – Skill: 0, EXP:50
12-es rang, lövész őrmester 2 elérése – szükséges pontok – Skill: 0, EXP:60
13-es rang, lövész őrmester 3 elérése – szükséges pontok – Skill: 0, EXP:150
14-es rang, lövész őrmester 4 elérése – szükséges pontok – Skill: 0, EXP:300
15-es rang, hadnagy elérése – szükséges pontok – Skill: 10, EXP:70
16-es rang, hadnagy 2 elérése – szükséges pontok – Skill: 10, EXP:85
17-es rang, hadnagy 3 elérése – szükséges pontok – Skill: 10, EXP:200
18-es rang, hadnagy 4 elérése – szükséges pontok – Skill: 10, EXP:400
19-es rang, százados elérése – szükséges pontok – Skill: 20, EXP:100
20-es rang, százados 2 elérése – szükséges pontok – Skill: 20, EXP:150
21-es rang, százados 3 elérése – szükséges pontok – Skill: 20, EXP:300
21-es rang, százados 4 elérése – szükséges pontok – Skill: 20, EXP:600
22-es rang, őrnagy elérése – szükséges pontok – Skill: 30, EXP:200
23-es rang, őrnagy 2 elérése – szükséges pontok – Skill: 30, EXP:300
24-es rang, őrnagy 3 elérése – szükséges pontok – Skill: 30, EXP:600
25-es rang, őrnagy 4 elérése – szükséges pontok – Skill: 30, EXP:1,200
26-es rang, parancsnok elérése – szükséges pontok – Skill: 35, EXP:300
27-es rang, parancsnok 2 elérése – szükséges pontok – Skill: 35, EXP:450
28-es rang, parancsnok 3 elérése – szükséges pontok – Skill: 35, EXP:900
29-es rang, parancsnok 4 elérése – szükséges pontok – Skill: 35, EXP:1,800
30-es rang, ezredes elérése – szükséges pontok – Skill: 40, EXP:400
31-es rang, ezredes 2 elérése – szükséges pontok – Skill: 40, EXP:600

32-es rang, ezredes 3 elérése – szükséges pontok – Skill: 40, EXP:1,200
33-es rang, ezredes 4 elérése – szükséges pontok – Skill: 40, EXP:1,800
34-es rang, dandártábornok elérése – szükséges pontok – Skill: 45, EXP:500
35-es rang, dandártábornok 2 elérése – szükséges pontok – Skill: 45, EXP:1,000
36-es rang, dandártábornok 3 elérése – szükséges pontok – Skill: 45, EXP:2,000
37-es rang, dandártábornok 4 elérése – szükséges pontok – Skill: 45, EXP:4,000
38-es rang, tábornok elérése – szükséges pontok – Skill: 50, EXP:600
39-es rang, tábornok 2 elérése – szükséges pontok – Skill: 50, EXP:1,200
40-es rang, tábornok 3 elérése – szükséges pontok – Skill: 50, EXP:2,500
41-es rang, tábornok 4 elérése – szükséges pontok – Skill: 50, EXP:5,000

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Cheatek:
Játék közben add be az alábbi Cheat kódok bármelyikét. Nyomd meg az RB+LB-t, majd add be az X, B, Y, A, A kombinációt. Ha sikerült, megjelenik az Enter Cheat menü. Tartasd lenyomva az LB+RB-t, majd add be a B,B,Y, X, A, Y kombinációt, hogy feltöltsd a muníciódat, vagy az Y, X, X, Y, A, B-t, hogy feltöltsd az életerődet.

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
5-in-a-row! (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 5-öt zsinórban célt
Cheat Death (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy tetszőleges műveletet elhalálozás nélkül
Complete on Casual (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot Casual nehézségi szinten
Complete on Expert (75 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot Expert nehézségi szinten
Complete on Normal (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot normál nehézségi szinten
Crack Shot (25 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 10 fejlövést zsinórban
D-Day in Reverse (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a a Neptune műveletet
Death From Above (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg egy ellenfelet egy halálos rúgással Der Flakturm (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Der Flakturmot
Flared Landing (5 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre egy flared landinget
Go Go Go! (5 gamerscore pont megszerzése) – Lökjenek ki a gépből tetszőleges küldetésben
Greased Landing (5 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre egy greased landinget
Homerun! (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg egy ellenfelet sprint-melee technikával
In Yer Face! (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg ellenfelet úgy, hogy elé rúgsz egy gránátot
Jump Master (25 gamerscore pont megszerzése) – Derítsd fel egy-egy skill drop lokációt minden küldetésben
Jump Training (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az ugró traininget
Master Parachutist (40 gamerscore pont megszerzése) – Derítsd fel minden skill drop lokációt minden küldetésben
MP – American Campaign Medal (0 gamerscore pont megszerzése) – Legyél a győztes csapattal minden térképen rangos meccseken
MP – Bronze Star (0 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a TOP 20 három befejezést rangos meccseken
MP – Combat Infantryman Badge (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg egy ellenfelet, amíg ejtőernyőzik
MP – Distinguished Service Cross (75 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 1000 gyilkolást és 500 Objective pontot rangos meccseken
MP – Distinguished Service Medal (25 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 500 feletti gyilkolást és 250 Objective pontot rangos meccseken
MP – EAM Campaign Medal (25 gamerscore pont megszerzése) – Játssz minden térképen legalább egyszer egy rangos meccsen
MP – Good Conduct Medal (0 gamerscore pont megszerzése) – Játssz 20 egymás utáni rangos meccset anélkül hogy team kill fordulna elő
MP – Human Flak Gun (5 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg egy ellenséges játékost egy gránáttal, amíg ejtőernyőzik
MP – Legion of Merit (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz legalább 10 Objective pontot egy rangos meccsen
MP – Meritorious Unit Citation (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 10 csapatpontot egy rangos meccsen
MP – Paratrooper's Badge (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg egy ellenfelet egy halálos rúgással
MP – Pistol Whip (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg egy ellenfelet egy pisztolyos ütéssel
MP – Presidential Unit Citation (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 20 csapatpontot egy rangos meccsen
MP – Purple Heart (10 gamerscore pont megszerzése) – Töltődj fel teljesen azután, hogy halál közeli állapotba kerültél
MP – Silver Star (0 gamerscore pont megszerzése) – Kerülj be a TOP 20 első helyezett végzőkbe rangos meccseken
MP – Soldier's Medal (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 20 kill assistot az online karriered során rangos meccseken
MP – Weapon Virtuoso (40 gamerscore pont megszerzése) – Tuningolf fel minden fegyvert rangos meccseken
MP – World War II Victory Medal (0 gamerscore pont megszerzése) – Gyere elsőként minden térképen minden játékmódba rangos meccseken
Nijmegen Bridge (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Market Garden műveletet
Paestum Ruins (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Avalanche műveletet
Pop-n-Drop (5 gamerscore pont megszerzése) – Görnyedve rohanj fedezékek között
Purple Heart (10 gamerscore pont megszerzése) – Töltsd vissza az életed, miután halál közeli állapotba kerültél
Shoot to Kill (10 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg egy ellenfelet, amíg vas jelekkel mászkál
Tick-tick-BOOM! (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg három ellenfelet füstölő gránáttal
Village of Adanti (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Husky műveletet
War Machine (35 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Varsity műveletet
Weapon Handler (25 gamerscore pont megszerzése) – Tuningolj fel maxra egy fegyvert
Weapon Master (75 gamerscore pont megszerzése) – Tuningolj fel maxra minden fegyvert
Weapon Specialist (50 gamerscore pont megszerzése) – Tuningolj fel maxra 5 fegyvert

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
100 Matches (25 gamerscore pont megszerzése) – Játssz 100 meccset
100 Wins (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj 100 meccset
Ace Striker (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 2 gólos átlagot az utolsó 5 játékban. Kizárólag 20 játék után érhető el.
Attacking Midfielder (30 gamerscore pont megszerzése) – Vidd fel a sikeres passz rátádat 85 %-ra az utolsó 10 meccseden. Kizárólag 100 játék után érhető el.
Brick Wall (30 gamerscore pont megszerzése) – Tarts meg 100 tiszta rálövést
England League Dominated (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az angol ligát
Eredivisie Dominated (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a holland ligát
First Glory (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az első győzelmedet
FK Goal (50 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy direkt szabadrúgást egy Xbox Live rangos meccsen
Gentleman (25 gamerscore pont megszerzése) – Tarts a csalásaid számát átlagban 1 alatt meccsenként az utolsó 10 mecsen
Goal Getter (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100 gólt
Hat-trick Hunter (15 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 5 „Hat" trükköt
Hat-trick Hunter (Xbox Live) (50 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy „Hat" trükköt egy Xbox Live rangos meccsen
High Win Ratio (100 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az utolsó 20 Xbox Live-os rangos meccseid 75 %-át
Liga Espanola Dominated (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a spanyol ligát
Ligue 1 Dominated (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a francia ligát
Long Ranger (30 gamerscore pont megszerzése) – Érj el pontot legalább 35 méterről
National Teams Dominated (40 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le az összes nemzeti csapatot
Owner (25 gamerscore pont megszerzése) – Ladba birtoklás legyen 60 % felett az utolsó 10 meccsen
PK Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj legalább 10 büntető kirúgást
Serie A Dominated (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az olasz ligát
Silver Service (25 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 100 asszisztálást
Sniper (40 gamerscore pont megszerzése) – Legyen a sikeres rálövő rátád 70 % az utolsó 10 meccsen. Kizárólag 100 meccs után érhető el.
Super Striker (40 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 2+ átlagú gólrátát az utolós 5 játékban. Kizárólag 100 játék után érhető el.

Ultimate Player (100 gamerscore pont megszerzése) – Megnyílik 500 meccs és 1000 gól után, vlamint ha megnyerted az összes ligát és kupát
Winning Streak (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 10 egymást követő játékot
Winning Streak (Xbox Live) (70 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj 5 sikeres rangos meccset Xbox Live-on
World Traveller (20 gamerscore pont megszerzése) – Játssz egy játékot a stuff minden stadionjában
Klasszikus játékosok és csapatok megnyitása:
Az alábbiak a PS3 verzióban is használhatóak. Ha problémád van a megnyitásuk módjával, a játékban is leírjéák a feltételeket. A főmenüben menj a Gallery-be, majd a Historialba, ezután nyomd meg párszor az LB-t vagy RB-t, hogy eljuss a megfelelő menübe.
Klasszikus argentin csapat megnyitása – Nyerd meg a világkupát az argentinokkal
Klasszikus brazil csapat megnyitása – Nyerd meg a világkupát a brazilokkal
Klasszikus angol csapat megnyitása – Nyerd meg a világkupát az angolokkal
Klasszikus francia csapat megnyitása – Nyerd meg a világkupát a franciákkal
Klasszikus német csapat megnyitása – Nyerd meg a világkupát a németekkel
Klasszikus olasz csapat megnyitása – Nyerd meg a világkupát az olaszokkal
Klasszikus holland csapat megnyitása – Nyerd meg a világkupát a hollandokkal
Klasszikus 1-es játékos megnyitása – A Master ligánál nyerd meg a Division 1 ligát
Klasszikus 10-es játékos megnyitása – Nyerd meg az európai kupát.
Klasszikus 11-es játékos megnyitása – Nyerd meg az afrikai kupát
Klasszikus 12-es játékos megnyitása – Nyerd meg az amerikai kupát
Klasszikus 13-as játékos megnyitása – Nyerd meg az ázsiai/óceániai kupát
Klasszikus 2-es játékos megnyitása – A Master ligánál nyerd meg a Division 1 kupát
Klasszikus 3-as játékos megnyitása – Nyerd meg az európai ligát
Klasszikus 4-es játékos megnyitása – A Master ligánál nyerd meg az európai kupát
Klasszikus 5-ös játékos megnyitása – Nyerd meg az angol ligát League
Klasszikus 6-os játékos megnyitása – Nyerd meg a francia ligát
Klasszikus 7-es játékos megnyitása – Nyerd meg az olasz ligát
Klasszikus 8-as játékos megnyitása – Nyerd meg a holland ligát
Klasszikus 9-es játékos megnyitása – Nyerd meg a spanyol ligát

PROJECT GOTHAM RACING 4

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
1-2 Finish (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy rangos Team Championship meccset a csapatoddal úgy, hogy tiétek legyen az első két pozíció
3CZV657 (5 gamerscore pont megszerzése) – Egy viharos verseny alatt, utazz 88 mérföldes sebességgel úgy, hogy a lámpák világítsanak
5-Star Racer (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 Kudos csillagot
8th Wonder of the World (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy kört a Michelin „figure of 8" tesztpályán, miközben csúszkálsz
Arcade Chapter Complete (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az árkád mód bármelyik fejezetét
Back it Up! (10 gamerscore pont megszerzése) – Osztottképernyős Street versenyen végezz elsőként és másodikként hátramenetben legalább egy ellenfél ellen
Beat Bizarre (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le egy PGR 4 csapattagot Xbox Live-on, vagy győzz le bárkit, aki legyőzött egy PGR 4 csapattagot
Bibendum (10 gamerscore pont megszerzése) – Játszd végig mind a 3 tesztpályát, és érj el bennük egy-egy pontrekordot
Buy an Achievement (20 gamerscore pont megszerzése) – Vedd meg a K1,000,000 játékoskártyát, hogy megszerezd ezt az achievementet
Catch 'em All (5 gamerscore pont megszerzése) – Horzsold le a festéket minden ellenfélnek egy 8 kocsis versenyen
Champion (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az első bajnokságodat single player karrier módban, vagy rangos meccsen
Dominator (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg mind a három főbb single player karrier megmérettetést
Endo King (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100 Kudot motorral, egy „Endo" végrehajtásával
First Timer (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az első rangos bajnokság meccset
Giant Killer (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy emberi ellenfél ellen, aki egy 1-es rangú single player státusszal bír Xbox Live-on
Gold Double (5 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz legalább egy aranymedált kocsival és motorral tetszőleges árkád versenyen
Gold Gotham Arcader (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy aranymedált minden árkád versenyen
Hero (20 gamerscore pont megszerzése) – Válj nemzeti bajnokká single player karrier módban
Hotshot (70 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Hotshot rangot single player karrier módban
I Love PGR (5 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél meg mindent a PGR shopban, vagy teljesítsd a PGR3-at és érd el az #1-es rangot
Major Winner (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a fő megmérettetést single player karrier módban
Master (40 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Master rangot single player karrier módban
Mind Your Manners (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy Street versenyt Arcade vagy Gotham karriee módban anélkül, hogy a falhoz érnél
Motorcycle Ace (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy single player karrier bajnokságot motorral
Numero Uno (50 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az 1-es rangot a single player karrier Drivers' Leaderboardon
PGR On Demand Photo (5 gamerscore pont megszerzése) – Tölts fel egy fotót, és szavazz egy fotóra a PGR On Demandban
PGR On Demand Video (5 gamerscore pont megszerzése) – Tölts fel egy replay-t és szavazz a PGR On Demandban
Platinum Double (5 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg legalább egy Platinum medált motorral és kocsival tetszőleges Arcade versenyen
Platinum Gotham Arcader (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy Platinum medált minden Arcade versenyen
Play It Again Sam (20 gamerscore pont megszerzése) – Érdemelj ki egy medált tetszőleges árkád versenyen
Professional (70 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Professional rangot single player karrier módban
Rubbin' is Racin' (20 gamerscore pont megszerzése) – Törd le a tükröket minden ellenfeled kocsijáról egy single player Street Race versenyen
Seat of your Pants (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy Hot Lap versenyt Arcade módban anélkül, hogy a fékre lépnél
Secret Agent (5 gamerscore pont megszerzése) – Válaszd az Aston Martin DBS-t. Teljesíts egy versenyt Las Vegasban. Figyelj a „Casino Royale" épületre, majd parkolj le előtte.
Show Jump (10 gamerscore pont megszerzése) – Legyen 8 jármű egyszerre a levegőben
Showboater (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 9000 Kudost egyetlen single versenyen
Silver Double (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz legalább ezüst medált motorral és kosival is tetszőleges Arcade versenyen
Silver Gotham Arcader (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy ezüst medált minden Arcade versenyen
Strike a Pose (10 gamerscore pont megszerzése) – Nézzen szembe egy mással két motor 15 méterre egymástól, miközben végrehajtanak egy látványos „Endo"-t
Stuntman (5 gamerscore pont megszerzése) – Hajtsd végre az első stuntodat egy motoron
Superstar (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 Kudo csillagot 3 alkalommal egy versenyen belül
Team Domination (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy rangos Team Championship meccset a csapatoddal, a 4. pozíciót elérve
Team Leader (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a legtöbb pontot a csapatodnak egy rangos Team Championshop meccsen
The Unicyclist (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre egy hosszú Wheelie-t egy motoron
Tonight Make Me Unstoppable (5 gamerscore pont megszerzése) – Érj el második helyezést egy versenyen, amíg a Bloc Party – Prayer számot hallgatod
Weather Master (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj versenyeket esőben, ködben, és hóban árkád vagy single player karrier módban
Whitewash (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg minden versenyt egy single player vagy rangos bajnokság meccsen
Winner (5 gamerscore pont megszerzése) –
Nyerd meg az első versenyedet árkád vagy single player karrier módban
Winning Streak (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 3 Back to back versenyt árkád és single player karrier módban
You Won't Believe Your Eyes! (5 gamerscore pont megszerzése) – Kreálj egy 3D képet a Photo módot használva

SEGA RALLY REVO

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
10 Ranked (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 10 versenyt Xbox Live rangos meccsen

5 Ranked (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 5 versenyt Xbox Live rangos meccsen
Alpine Expert (10 gamerscore pont megszerzése) – Végezz elsőként az Alpine pályák bármelyikén tetszőleges single player játékmódban
Alpine Time Attack (20 gamerscore pont megszerzése) – A Time attack módban teljesítsd a célidőt minden kocsiosztálynál minden Alpine pályán
Arctic Expert (10 gamerscore pont megszerzése) – Végezz elsőként az Arstic pályák bármelyikén tetszőleges single player játékmódban
Arctic Time Attack (20 gamerscore pont megszerzése) – A Time attack módban teljesítsd a célidőt minden kocsiosztálynál minden Arctic pályán
Canyon Expert (10 gamerscore pont megszerzése) – Végezz elsőként az Canyon pályák bármelyikén tetszőleges single player játékmódban
Canyon Time Attack (20 gamerscore pont megszerzése) – A Time attack módban teljesítsd a célidőt minden kocsiosztálynál minden Canyon pályán
Car Collector (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz elegendő pontot a Championship módban, hogy megnyisd az összes kocsit
Explorer (30 gamerscore pont megszerzése) – Vezess összesen 1000 mérföldet (1600 km) tetszőleges single player játékmódban
Grand Slam (50 gamerscore pont megszerzése) – Végezz elsőként minden ralin a Championshop módban
Head to Head (20 gamerscore pont megszerzése) – Versenyezz az összes pályán Head to head módban
Lakeside Expert (10 gamerscore pont megszerzése) – Végezz elsőként a Lakeside 1 pályán tetszőleges single player játékmódban
Lakeside Time Attack (20 gamerscore pont megszerzése) – A Time attack módban teljesítsd a célidőt minden kocsiosztálynál a Lakeside 1 pályán
Live Novice (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 10 versenyt Xbox Live–on
Live Veteran (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 100 versenyt Xbox Live–on
Livery Collector (20 gamerscore pont megszerzése) – Vezess le 50 mérföldet (80 km) az első 6 kocsival minden bajnokságban, kizárólag single player módokra értve
Manual Expert (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy Championship ralit a manuális váltót használva
Masters Amateur (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz elegendő pontot a Championship módban, hogy megnyisd a Masters Amateur ligát
Masters Champion (40 gamerscore pont megszerzése) – Végezz elsőként a Masters Final ralin, a Championshop módban
Masters Expert (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz elegendő pontot a Championship módban, hogy megnyisd a Masters Expert Ligát
Masters Professional (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz elegendő pontot a Championship módban, hogy megnyisd a Masters Professional Ligát
Modified Amateur (5 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz elegendő pontot a Championship módban, hogy megnyisd a Modified Amateur Ligát
Modified Champion (30 gamerscore pont megszerzése) – Végezz elsőként a Modified Final raliban a Championship módban
Modified Expert (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz elegendő pontot a Championship módban, hogy megnyisd a Modified Expert Ligát
Modified Professional (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz elegendő pontot a Championship módban, hogy megnyisd a Modified Professional Ligát
Off–Road Expert (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy Championship ralit az Off–Road beállítást használva
Perfect Score (100 gamerscore pont megszerzése) – Végezz elsőként az összes rali versenyen a Championshop módban
Premier Champion (20 gamerscore pont megszerzése) – Végezz elsőként a Premier Final raliban a Championship módban
Premier Expert (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz elegendő pontot a Championship módban, hogy megnyisd a Premier Expert Ligát
Premier Professional (5 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz elegendő pontot a Championship módban, hogy megnyisd a Premier Professional Ligát
Road Expert (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy Championship ralit a Road beállítást használva
Safari Expert (10 gamerscore pont megszerzése) – Végezz elsőként az Safari pályák bármelyikén tetszőleges single player játékmódban
Safari Time Attack (20 gamerscore pont megszerzése) – A Time attack módban teljesítsd a célidőt minden kocsiosztálynál minden Safari pályán
Secret 2 (20 gamerscore pont megszerzése) – Gratulálunk, megnyertél egy versenyt úgy, hogy hátramenetben értél be a célba
Secret 5 (20 gamerscore pont megszerzése) – Gratulálunk, első lettél az első kör végén
Social Hoster (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 100 versenyt Xbox Live–on hostként
Tourist (10 gamerscore pont megszerzése) – Vezess összesen 300 mérföldet (4800 km) tetszőleges single player játékmódban
Trekker (20 gamerscore pont megszerzése) – Vezess összesen 500 mérföldet (800 km) tetszőleges single player játékmódban
Tropical Expert (10 gamerscore pont megszerzése) – Végezz elsőként az Tropical pályák bármelyikén tetszőleges single player játékmódban
Tropical Time Attack (20 gamerscore pont megszerzése) – A Time attack módban teljesítsd a célidőt minden kocsiosztálynál minden Tropical pályán

SKATE

Best Buy ruhák megnyitása:
Add be az alábbi kódot a főmenüben, hogy megnyisd az exkluzív Best Buy ruhákat.
D-pad Fel, D-pad Le, D-pad Bal, D-pad Jobb, X, Jobb bumper, Y, Bal bumper.

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Access San Vanelona (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyiss meg egy lokációt
Afternoon Freeskater (5 gamerscore pont megszerzése) – Tölts el 5 óra szabad deszkázást karrier módban
Am Skater (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy Shop filmet, hogy amatőrré válj
Amateur Racer (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az amatőr státuszt az online versenyekhez
Amateur Trickster (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az amatőr státuszt az online trick rendezvényekhez
Contest Pro (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes megmérettetést
En Fuego! (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj zsinórban 6 rangos online meccset
Enduring Icon (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 2000 online EXP pontot
Exhibitionist (5 gamerscore pont megszerzése) – Tölts fel egy Footage-et, hogy gördeszkázol
Fanboy (50 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le az összes Pro-t
Fashionista (5 gamerscore pont megszerzése) – Vásárolj 50 cuccot
Flow & Style (5 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 10,000 Point Line-t karrier módban
Footy = Footage (5 gamerscore pont megszerzése) – Ments el egy Replay-t karrier módban
Halfway There (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a mérföldkövek 50 %-át
Headhunter (5 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le egy Pro Skatert
Hooked Up (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes szponzort
Host with the Most (5 gamerscore pont megszerzése) – Hostolj egy nem rangos online meccset
Icon Racer (100 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az Icon státuszt online versenyekhez
Icon Trickster (100 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az Icon státuszt online trick rendezvénykhez
Keep Playing (75 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes kihívást
Keys to the City (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg az összes lokációt
King of the Highway (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes versenyt
Master Flicker (100 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes mérföldkövet
On Your Way... (5 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg egy mérföldkövet
Online Addict (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 50 online játék meccset
Photogenic (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Photo kihívást
Pro Racer (30 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Pro státuszt online versenyekhez
Pro Skater (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg egy Pro modell deszkát
Pro Trickster (30 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Pro státuszt online Trick rendezvényekhez
Rocketman (5 gamerscore pont megszerzése) – Hajtsd végre egy Rocket Airt karrier módban
Skate Celebrity (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 20 review-t egyetlen feltöltött képpel, vagy Footage darabjával
Skate's Top Model (5 gamerscore pont megszerzése) – Tölts fel 6 fotót, amin gördeszkázol
Skater of the Year (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a Thrasher magazin borítóját
The Graduate (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes tutoriált karrier módban
Tricked Out (25 gamerscore pont megszerzése) – Hajtsd végre az összes trükköt a Trick könyvben karrier módban
Try Online (5 gamerscore pont megszerzése) – Csatlakozz egy online meccshez

Uninsurable (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes medálos mérföldkövet
Urban Legend (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes Spotot
Voyeur (5 gamerscore pont megszerzése) – Nézz meg egy online gördeszka meccset
Warming Up (5 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 3 rangos online meccset zsinórban
Without Footage it's Fiction (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes film kihívást
X-Games Gold (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz aranyat mind a két X-Games rendezvényen
Year's Best (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a The Skateboard Mag borítóját
You're a winner! (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 20 rangos online rendezvényt

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

Kódok:
Venomot és az új Zöld goblint (a mozifilmből gamerscore pont megszerzése) – az alábbi kódokkal nyithatod meg a D-pad használatával, ha a Helicarrieren tartózkodsz a szintek között. Ha helyesen vitted be a kódot, egy visszaigazoló hangot kéne hallanod, és onnantól ezen karakterek választhatóvá válnak, mint csapattárs. A további két kód extra bónuszt rejt magában.
Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb – 5000 extra upgrade pont
Bal, Le, Jobb, Jobb, Le, Bal – Új Zöld manó megnyitása
Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Le, Bal – Homokember megnyitása
Bal, Bal, Jobb, Fel, Le, Le – Venom megnyitása

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
All Tied Up (75 gamerscore pont megszerzése) – Tuningold fel maximálisan a háló kábítást minden elérhető képességgel és móddal
Arachnid Artillery (75 gamerscore pont megszerzése) – Tuningold fel maximálisan a háló lövést minden elérhető képességgel és móddal
Combo Meter Master (25 gamerscore pont megszerzése) – Töltsd fel a kombóméröt a 4. szintig
Egypt Complete (125 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes gyűjthető cuccot, találd meg a titkokat, és győzd le az összes boss-t Egyiptomban
Fury's Fourteen (75 gamerscore pont megszerzése) – Tuningolj fel minden karaktert az összes támadással és értékkel
Lightning Strikes (25 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 15 feletti ütésláncot
Nepal Complete (125 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes gyűjthető cuccot, találd meg a titkokat, és győzd le az összes boss-t Nepálban
Our Powers Combined (25 gamerscore pont megszerzése) – Használj fel egy Hero Strike Power-Upot
Tangaroa Island Complete (125 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes gyűjthető cuccot, találd meg a titkokat, és győzd le az összes boss-t Tangaroa szigeten
Tokyo Complete (125 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes gyűjthető cuccot, találd meg a titkokat, és győzd le az összes boss-t Tokióban
Transylvania Complete (125 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes gyűjthető cuccot, találd meg a titkokat, és győzd le az összes boss-t Transzilvániában
Web Slinger (75 gamerscore pont megszerzése) – Tuningold fel maximálisan a háló vetést minden elérhető képességgel és móddal

STRANGLEHOLD

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Barrage Specialist (10 gamerscore pont megszerzése) – Használd a „Barrage" speciális mozdulatot minden fegyverrel
Be the Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 100 ellenfelet John Woo-ként Multiplayer meccseken
Bullet Ballet (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 50 ellenfelet, amíg a Tequial időben vagy, multiplayer meccseken
Chicago History Museum Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Chicago History Museum szintet tetszőleges nehézségi szinten
Chow Would Be Proud (15 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 10 ellenfelet egy 5 csillagos gyilkoló értékeléssel
Deadly World (25 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 50 ellenfelet úgy, hogy a környezetet alkalmazod fegyverek helyett
Death by Swing (25 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 50 ellenfelet, amíg lelógsz egy csillárról
Freedom! (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes Multiplayer karaktert az Unlock shopban
Game Completed – Casual (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a teljes játékot Casual nehézségi szinten
Game Completed – Hard (60 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a teljes játékot Hard nehézségi szinten
Game Completed – Hard Boiled (70 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a teljes játékot hard Boiled nehézségi szinten
Game Completed – Normal (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a teljes játékot normál nehézségi szinten
Geronimo! (15 gamerscore pont megszerzése) – Hostolj és teljesíts 10 multiplayer meccset a Totem Pole Gallery térképen
Hardboiled Killer (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 307 ellenfelet multiplayer meccseken
Hong Kong Marketplace Completed (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Hong Kong Marketplace szintet tetszőleges nehézségi szinten
I Don't Know How to Play Those (20 gamerscore pont megszerzése) – A The Mega Restaurant szinten teljesítsd a Casino-t vagy a Restaurantot anélkül, hogy használnád a gitár bőröndöket
It's All Mine... (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg minden tárgyat az Unlock shopban
Jurassic Battle (15 gamerscore pont megszerzése) – Hostolj és teljesíts 10 multiplayer meccset a Dinosaur Rotunda térképen
Killing Spree (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 5 gyilkolást zsinórban elhalálozás nélkül egy rangos multiplayer meccsen
Lounge Lizard (15 gamerscore pont megszerzése) – Hostolj és teljesíts 10 multiplayer meccset a Mega Lounge térképen
Massive D (20 gamerscore pont megszerzése) – Okozz legalább 75,000,000 dolláros kárt
Master of Barrage (25 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 100 ellenfelet a „Barrage" speciális mozdulattal
Master of Precision Aim (25 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 50 ellenfelet a „Precision Aim" speciális mozdulattal
Master of Spin Attack (25 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 100 ellenfelet a „Spin Attack" speciális mozdulattal
Meet John Woo (5 gamerscore pont megszerzése) – Látogasd meg az Unlock shopot
Mega Jackpot (15 gamerscore pont megszerzése) – Hostolj és teljesíts 10 multiplayer meccet a Golden Dragon Casino térképen
Movin' on Up (15 gamerscore pont megszerzése) – Hostolj és teljesíts 10 multiplayer meccset a Chicago Penthouse térképen
Nobody Has That Much Style... (60 gamerscore pont megszerzése) – Érj el összesen 5,000 Style pontot
Old School (25 gamerscore pont megszerzése) – Tetszőleges nehézségi szinten teljesíts egy szintet a Tequila bomba speciális támadás használata nélkül
One Gun To Rule Them All (10 gamerscore pont megszerzése) – Végezz első helyen egy multiplayer rangos meccsen
Origami Master (35 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 250 origami darut
Paleontologist (10 gamerscore pont megszerzése) – A Chicago History Museum szinten, teljesen pusztítsd el a Brachiosaurus-t (mai nevén Apatosaurus) vagy a T-Rexet
Rolling Death (25 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 50 ellenfelet, amíg a kis kocsin ülsz
Ruthless (30 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre egy 50 csillagos Style kombót
Sea Food (15 gamerscore pont megszerzése) – Hostolj és teljesíts 10 multiplayer meccset a Tai O Drug Labs térképen
Slums of Kowloon Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Slums of Kowloon szintet tetszőleges nehézségi szinten
Stay Dry (10 gamerscore pont megszerzése) – A Slums of Kowloon szinten maradj a fő útvonalon a szennyvizes területen
Tai O Completed (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Tai O szintet tetszőleges nehézségi szinten
Tea Party (15 gamerscore pont megszerzése) – Hostolj és teljesíts 10 multiplayer meccset a Kowloon Teahouse térképen
The Killer (10 gamerscore pont megszerzése) – Tüzelj 10,000 alkalommal
The Mega Restaurant Completed (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a The Mega Restaurant szintet tetszőleges nehézségi szinten
Untouchable (10 gamerscore pont megszerzése) – Tetszőleges nehézségi szinten, teljesíts egy Standoffot azáltal, hogy legyőződ az összes ellenfelet karcolás nélkül
Winner Takes All (20 gamerscore pont megszerzése) – Ölj meg 50 ellenfelet a Tequila bomba használatával multiplayer meccseken
Wong's Estate Completed (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Wong's Estate szintet tetszőleges nehézségi szinten
Zakarov's Penthouse Completed (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Zakarov's Penthouse szintet tetszőleges nehézségi szinten

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu


Wii


UBISOFT



2001
2002
2005
2006

akció

Most hihetetlenül kedvező áron (999.- /évfolyam) rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is. (Kérjük, hogy nevedet, címedet, telefonszámodat pontosan add meg!)

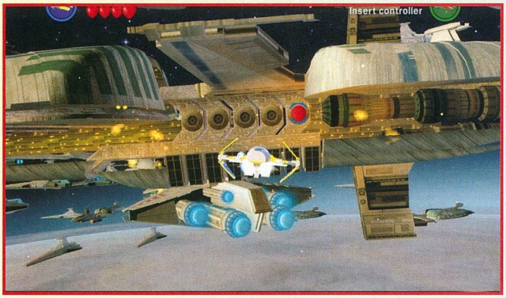
Megveheted: valamennyi 576 KByte üzletekben
Megrendelheted: Comgame 576 Kft. 1329 Budapest Pf.: 24.
telefonon: 06 1 369 2686 • interneten: www.576.hu/kiadvány
(a megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-)

Figyelem! Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes.(Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk: 2000, 2003, 2004) Amíg a készlet tart!

999.- /évfolyam

576 KONZOL

RAKJUK ÖSSZE, AMINK VAN!





A rendkívül népszerű és sikeres Star Wars univerzumot nem kell bemutatni senkinek, hiszen kicsik és nagyok egyaránt átestek mára tűzkeresztségen, amennyiben George Lucas filmeposzairól van szó – ez mára már olyan, mint az első szeretkezés: nem biztos, hogy kikiáltjuk országnak, világnak, de biztosan túlestünk már rajta. Aki pedig túlvan a hat nagyfilmen, az szinte nyolcvan százalék, hogy rajongójává is vált a sorozatnak (nem mondom, nem kell fanatikusnak lenni, és ereklyéket gyűjteni, de aki nem SW-rajongó, az majdnem biztos, hogy egy idegen világból érkezett kém, aki a Föld megszállását készíti elő – és nem,





ez nem előítélet). Ám mi lehet izgalmasabb, mint az említett filmalkotásokat nézni, vagy a regényváltozatukat olvasni? Természetesen az azokat körbeölelő univerzumban interaktívan garázdálkodni, méghozzá valamilyen, a témát feldolgozó videojátékban. A Star Wars játékok pedig rendre kaszálnak, ezzel még több örömöt okozva a számláján lévő összeget böngésző George Lucas bácsinak… ám mi van akkor, ha a távfűtés ára a sokszorosára nő, és a Lucas-kúria rezsije miatt nem futja egy új helikopterre? Jön a fény az alagút végén, miszerint a sikeres univerzumot keverni kell valamivel, ami szintén hatalmas rétegekhez szól. Mivel Pókember éppen nem ért rá, mert a volt horror-rendező Sam Raimi (*Evil Dead*-sorozat) túlzottan lefoglalja a rétestészta nyújtásával, bejöttek a képbe a kis Legók, amelyek szintén kicsiknek és nagyoknak okoznak rengeteg boldog órát. A nász megtörtént (persze nem csak videojátékok terén, hanem kézzel fogható rakosgatós darabokkal is, de már így is durva agymenésemet nem szeretném fokozni a kedves olvasók nyugalmának megőrzése érdekében), és erről a Konzol is beszámolt párszor (lényegi cikkek: Lego Star Wars – The Video Game, Konzol #82; Lego Star Wars II. – The Original Trilogy, Konzol #99), azonban az újgenerációs konzolok új, potenciális célpontnak bizonyultak (beleértve a DS-t is, illetve a 360-at is, amire mondjuk az Original Trilogy már megjelent), ezért HD-ra felhúzva megjelent mind a hat rész feldolgozása egy lemezen (avagy a két említett játék egybegyúrva, csilivili grafikával), és ez lenne a **Lego Star Wars – The Complete Saga**. Nos, tényleg összeraktuk, amink van.

A LEGFONTOSABBAK

Ahogy azt már a játéksorozat ismerői megszokhatták, a bárban kezdünk, ahonnan hat ajtón indulva juthatunk a hat különböző filmfeldolgozásba, amelyek további pályákra oszlanak. Amennyiben az egyik mozi első szintjével végeztünk, indulhatunk a következő pályára, és így tovább. Közben Lego hőseinkkel kis darabkákat gyűjtögethetünk, amelyek a vásárlásoknál nyújtanak segítséget, illetve egyéb alkatrészekkel speciális lehetőségeket nyithatunk meg. Fénykardozunk, szaladgálunk, lövöldözünk, ugrálunk, keresgélünk, váltogatunk a hőseink között (vagy ketten játszunk coop-ban). Egyedül ez még nem is mindig lenne olyan mókás, de ketten már kifejezetten jópofa a filmekben látottak virtuális, kockákból összeállított interaktív újraélése, ráadásul komolyabban odafigyelve az előrehaladás rengeteg új lehetőséget nyújt számunkra.

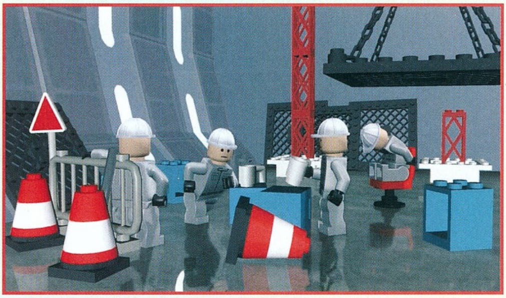
Amennyiben pl. egy pályát letudtunk, utána free módban újraugorhatunk annak, ám ilyenkor már bármelyik általunk vásárolt/készített karakterrel (bizony, a különböző részekből akár teljesen egyedi, saját hőst is kreálhatunk) belevághatunk a kalandokba (a meglévő emberek között játék közben bármikor választhatunk), így olyan helyeket is elérhetünk/megnyithatunk, amelyeket az alap verzióban nem sikerült a gép által kötelezőként adott karakterekkel. Plusz amúgy is nagyon jópofa dolog mondjuk Mault irányítva végigdzsesszelni a jó oldalon, miközben a birodalmiakat gyakjuk.

Újabb játékmódként ismételten gyűjtögethetünk; ha megtisztítottunk egy teljes filmet, utána a szuper változatban egyben végigmehetünk az egészen, és amit Krisz hiányolt a 360-as Original Story esetében, az ezúttal már nem probléma: online kooperatívban is lehet nyomni a game-et, így akár a Warhawknál szerzett amcsi, hétéves kifiú-ismerőssel is együtt lehet irtani az ellent (nem pedofília, meg nem is másság a példa, egyszerűen megdöbbentő, milyen fiatal gyerekek osztják a biztos halált a neten, akikről azt gondolná az ember a heccsatok száma alapján, hogy valami profi, húsz feletti emberke az illető).

AZ ÁTÉLTEK

Megmondom őszintén, az elején kicsit untam a kalandokat. Az első három epizód a filmekhez hasonlatosan igen gyerekes, így egy idő után már a lábamat lóbálva, kakaót szürcsöl-



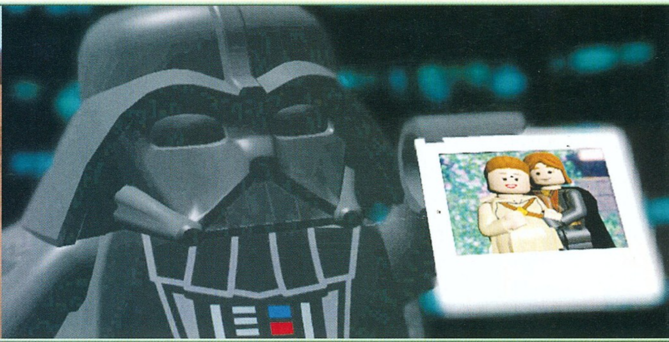






ve és ropit rágva szaladgáltam a pályákon, és már majdnem a pizsit is felőttem, amikor a harmadik epizóddal végre kicsit bekomolyodott a program, és így visszatérhettem a hamarosan harmadik x-es személyiségemhez. A régi trilógiával már abszolút nincs ilyen probléma, ráadásul valami hihetetlen érzés a klasszikus történeteket újra átélni modern kialakítással (grafika stb.), még akkor is, ha mindez legósítva vagyon. Ja, hozzáteszem, már a harmadik epizód kezdő űrcsatájánál is magam alá könnyeztem a boldogságtól, ráadásul az ilyen repülős és versenyes részeknél még a mozgásérzékelős irányítás filmek is telivannak ilyen poénokkal (ügyetlen Kenobi, zombit utánzó droid, füsttől köhögő Vader – amitől pedig majdnem beájultam: Vader érkezésekor egy pillanatra láthatjuk a birodalmi alkalmazottakat, akik pont mint az életben lévő unatkozó és a munkarendre fittyet hányó dolgozók, gurulós széken forognak körbe-körbe, kávézgatnak – haláli!), de a játék alatt is találhatunk vicces dolgokat. Ilyen például, amikor Jabba palotájában beindítjuk a zenegépet, amelyből a birodalmi induló metálosított változata kezd bömbölni, amitől a disznófejű katonák kőkemény headbangbe kezdenek, miközben bárdjaitles pontot találni a játékmenet terén, ami a nem rajongó felnőtteket is megfogná, amennyiben platfromerre vágynak. A Saga ráadásul tökéletes gyűjtemény, amennyiben a benne lévő tartalmat nézzük, így PS3-ra gondolkodás nélkül megvehető az említett rétegeknek, a szájukat maximum a 360-asok húzhatják – méghozzá joggal, hiszen ők már egyszer megvették a program felét, így számukra soknak nevezhető a játék ára. A PS3-as és 360-as verzió között lényegi különbség ezúttal sem tapasztalható, így aki kellőképpen felbuzdult a cikk olvasása alatt, és igazi jedinek, vagy padawannak érzi magát,





is használható (mert azt is lehet kamatoztatni a járműveknél a normál, analóg karos kezelést kiiktatva), nem úgy, mint a földi járgányok esetében (vagy tényleg kezelhetetlenek, vagy én vagyok túlzottan old school gamer, és ezért nem fekszenek az ilyen újítások).

De a lényeg: a szomszédok néha már frászt kaphattak tőlem, legalábbis gondolom, hogy a hajnali négykor hallatott ujjongásaimat nem viselték jó szemmel, mikor éppen a lépegetők lábait hurkoltam, majd megbombáztam a nagy monstrumokat – ez bizony élmény, legalábbis annak, aki bírja az SW-filmeket. De ott van még a hagyományos rohamosztagosokkal való küzdelem, a Maul elleni párharc, Jabba palotája, vagy a Halálcsillagos csata... ezek mind olyan pillanatok, amelyeknél hálás sóhaj hagyja el az ember száját, és még Lucas apó vastagodó bankszámláját is hajlamos elfelejteni. Igen, harmincévesen, 2007-ben is X-Szárnyúakkal akarok repkedni, és lézerkardozni akarok a jelenkori grafikai megoldásokat figyelve, még ha csak Lego-szereplőkkel is! Ez van, kérem a kényszerzubbonyt.

POÉNOK

A Complete Saga tele van jópofa kis gegekkel, kikacsintásokkal, amelyeket nem csak a rajongók élvezhetnek, hanem mindenki más is, aki vevő a kellemes humorra. Már az átvezető kat gitár módjára szorítják. Persze azon is jókat derültem, hogy bizonyos ajtók megnyitásához különböző sisakokat rakhatunk a fejünkre, ami történetesen nem mindenkiére passzol, így a Chewbacca orcájára erősített stormtrooperes sisak is öleg' furán néz ki, mondhatni, röhejes.

MARTIN BELESZÓL!

Könnyed és vicces, szórakoztató és változatos, móka, vígság, kacagás, „ezt nézd!", „láttad?", „anyád, de komoly!" – ez a game tutira kihozza a benned szunnyadó pajkos kölyköt. Ha pedig történetesen éppen egy pajkos kölyök vagy, gondolom nem kell ecsetelnem, miféle csudi mókákban lesz részed. Ideális választás gamer pároknak, vagy antigamer barátnő bevonásához is.

ÖSSZKÉP

Nos, sok jót és szépet mondtam már a programmal kapcsolatban, de akkor nézzük ezúttal egységesítve a dolgokat, amihez sajnos azért hozzátartozik pár negatívum is, amelyek már a grafikánál is megjelennek. A vizuális prezentáció alapjában igen kellemes, és bár kiválóval már normál esetben sem értékelném, szépen megoldották a legós kinézetet, illetve a műanyagos jelleget. Nem éppen csúcskategóriás a grafika, de a szemnek kellemes, ráadásul a célnak megfelel, elvégre Legojátékról beszélünk. Így akár jó is lehetne az értékelése, de sajnos mégsem az, mivel a képfrissítés nem mindig folyamatos (sőt elég gyakran nem az), illetve időnként az illesztések is problémásak. A játszhatóság nagyjából rendben van, összesen a mozgásérzékelős irányítást tartom nehézkesnek (PS3-on természetesen) a földi járművek esetében, és néhol a pontos ugrálás az, ami nehezebben kivitelezhető. A szavatossággal nincs baj, hiszen amennyiben komolyabban nekiülünk a programnak (minden játékmód teljes kivégzése, összes extra behozása), többször tíz órás a játék nyújtotta lehetőségek időtartama, amihez még hozzávehetjük az online kooperatív változatot is. A zenék és a hangok egy az egyben a filmekből lettek átvéve (mire nem jó házon belül készíteni a feldolgozásokat), így ezekre sem lehet panasz, a hangulat pedig többnyire abszolút ütős, talán csak az első epizódok gyerekessége (kivétel, ha gyerek a játékos), és a néhol megjelenő monotonitás (a buckalakóktól például kifejezetten herótom lett) ronthatja az összképet.

Így mindent összefoglalva azt kell mondjam, hogy a Complete Saga korrekt játékélmény, amely a Lego- és a Star Wars-fanoknak, illetve karácsonyra a gyerekeknek kifejezetten ajánlható, bár azt hozzáteszem, hogy nem ártana egy olyan köz- az akár meg is rohamozhatja a legközelebbi boltot, hogy megvásárolhassa ezt a kis összefoglaló programot, és beizzíthassa a lézerkardját. Kellemes karácsonyt, valamint lézernyalábbal és birodalmi indulóval teli újévet kívánok.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

LUCASARTS
MÁS VERZIÓ: DS, WII

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zené / hang:	kiváló
hangulat:	jó
PS3	1-2 játékos (2 online – kooperatívban) dd 5.1, 720p/1080i
X360	1-2 játékos (2 online – kooperatívban) dd 5.1, 720p/1080i

✔ a star wars hat részének sava-borsa legókkal
X leginkább lego- és sw-fanoknak, no meg gyerekeknek

PS3	X360

8 pont



A VILÁG MINDEN LAKÓJÁNAK SORSA
A TE KEZEDBEN VAN
THE GOLDEN COMPASS
A MOZIFILM HIVATALOS
VIDEÓJÁTÉK VÁLTOZATA
Háború lesz. Minden képességedre és bátorságodra szükséged lesz, hogy irányíthasd a sorsodat - és az egész világ sorsát. Játssz a bátor Lyra vagy daimonja, Pan szerepében, de akár a páncélos medve is lehetsz - csak kövesd az Arany Iránytűt, ami egy fantasztikus kaland során eljuttat egy másik, párhuzamos világba.
12+
www.pegi.info
WWW.GOLDENCOMPASSGAME.COM
SEGA
www.sega-europe.com
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
NINTENDO DS
Wii
PC DVD ROM
MOBILE


BLOOD+
Egy törékeny tini lány és a vérszomjas chiropteranok küzdelméről szóló gyönyörűen kivitelezett, fantasztikusan izgalmas, évszázadokon átívelő történet tele mély, emberi érzelmekkel.
Egy újabb világsiker a **Bleach**, **Fullmetal Alchemist** és a **Naruto** alkotóitól.
November 17-től minden szombaton és vasárnap 21:40-től
AZ ANIMAX MŰSORÁN!
16
(c) 2005 Production I.G, Aniplex, MBS, HAKUHODO
A másik éned
ANIMAX®
www.animaxtv.hu
akció
kaland
sci-fi
humor
romantika





EPILÓGUS

„Már megint egy Mário. Mário 766? Talán 1258? Nem is lenne rossz, ha nem múltam volna el 7 éves, hátulgombolós óvodás. Gyerekes baromság a felnőttes xy FPS mellett!" – körülbelül ilyen és ehhez hasonló szamárságokat olvasok a legtöbb magukat játékosnak valló *játszogatótól* nap mint nap a **Super Mario Galaxy**-ról.

Butaság csak azért az mondani egy Mario címre, hogy csecsemőknek való, mert nem kell benne katonákat halomra gyilkolni, ördögi teremtményeket a pokolba visszaküldeni, mert nincsen benne erőszak, nem sprickol a vér, s mert nincsen benne drog. A videojáték lényege, hogy szórakoztasson, élvezettel gondolj a vele eltöltött percekre, nem pedig csak az, hogy az életben is szörnyű dolgokat reprezentálja és beépítse a gyakorlatba. A Nintendo most egy olyan dolgot *alkotott* (hogy Krisztiánöthetvenhat szavaival éljek), amivel teljesen újraértelmezte a videojáték fogalmát, és visszatért az alapokhoz; oda, annak eredeti rendeltetési helyére. Olyan programot hoztak létre, amely még a két nextgen gépen is megállná a helyét, amely ötvözi a múlt dinamikáját az új kor frissességével A régi világ és karakterek megtartása mellett a platformjátékok sémája is új dimenzióba került. Elérték vele azt, hogy belül újra azt a lángoló érzést érezzük, amit hajdan gyerekként éreztünk, mikor először bambultunk bután a képernyőn zajló animált képsorokra. Annyira jó érzés ez, annyira felüdítő a véget nem érő, a fejlődés legkisebb szikráját is alig (szinte csak látványban) abszolváló folytatások, játéksorozatok után. Senki ne mondja, hogy az az új generáció. Hogy az az, amire vágyódtunk. Végre itt egy játék, amit nem lehet letenni, és még álmunkban is folytatunk. Az a kaland, aminek játék közben dúdolod, fütyülöd fülbemászó dallamait. Forgolódsz, nem hagy nyugvást benned, folytatni akarod, kezedben érezni a kontrollert. Visongatsz, sikítasz és sírsz, közben a mese elrepít egy számodra idillikus képzelt világba.

Érdekes dolog továbbá az is, hogy egy olyan platformon abszolválták mindezt, amit az „igazi" játékőrültek, a magukat hardcore keménymagnak valló gamerek már az elején lesajnáltak. Már a megjelenése óta temetik a Wii-t. Mást se hallani, minthogy „csak azért veszik, mert újdonság", „a nagyinak jó lesz a reumát ápolandó, sütés-főzést gyakorlandó", illetve, hogy „hamarosan kifullad, lecseng, kipukkad a Wii lufi".

Közben pedig a Nintendo lassan nem tudja hova tenni a sok pénzét, amit a gép sikereivel ért el. Nincs az a dunyha, amiben ezt el lehet rejteni. Japán második legnagyobb cége lettek rögtön a Toyota(!) után. Pedig hasonló sorsot jósoltak nekik is a két nagy rivális mellett, mint a régi *örökellenfélnek*, a SEGA-nak. Ők meg szépen előálltak egy új Mario-val, amit szintén sokan lesajnálnak, gyerekesnek tartottak, s tartanak, az eladási görbék mégis igen hatalmas számokat produkálnak, és a Nintendo még mindig a csúcson van – mint tesztemből kiderül, játékalkotás terén is. A kritikusok is elismerik a Galaxy-t, olyannyira, hogy az értékelési mutatókat bámulva a videojáték történelem legjobbjaként emlegetik. A Wii az egyetlen olyan újgenerációs (még ha nem is a hardver tekintetében) gép, amivel kapcsolatban csupán egyetlen egy probléma merült fel, azt is gyorsan javították. Nincs hatalmas reklámhadjárat, nincsenek orvosolhatatlan géphibák, nincsenek alaptalanul túlheroizált, semmitmondó, darálós, lövöldözős játékok sem (manapság valamiért ezeket egytől-egyig „húzócímeknek" mondják). A Nintendo nem akar sem technikai forradalmat, sem „médiaközpontként" beállított, ám valójában csupán néhány extra funkcióval bíró játékgépeket gyártani. Ők csak szórakoztatnak. Azt, pedig úgy tűnik, eredményesen teszik.

MARIO VISSZATÉR!

Minden századik évben egy üstökös jelenik meg Gombakirályság felett. A égitest a napszél hatására hosszan elnyúlik a Nappal ellentétes irányba, azaz csóvát húz maga után, közben por és kisebb-nagyobb kavicsok szabadulhatnak ki belőle és érkeznek a Föld légtérbe. Ezeket az apró hullócsillagokat a királyság lakói összegyűjtik, majd ebből születik meg egy ragyogó, hatalmas csillag. Ez nagyon nagy boldogságfaktorral bír a lakókra nézve…

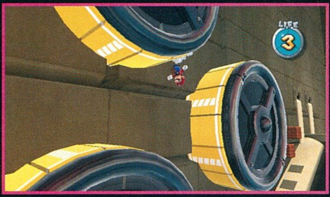
A kaland egy nagy éji fesztivállal indít, ahol a Toadék, azaz a kalapos gombácskák ünnepelnek. Hasonlóan a Mario 64-hez, most is egy levelet kaptunk a Gomba-királykisasszonytól – pontosabban egy meghívót, amiben egy ajándékot is ígérnek. Boldogan, dúdolva megyünk a palota felé, ám egyszer csak repülő csatahajók jelennek meg az égen, és az ügyeletes gonosz, Mario nemezise, Bowser, annak módja és rendje szerint hamar véget vet a vigadalomnak. Egy csészealj lézernyalábokkal megkörnyékezi a hercegnő rezidenciáját, majd csáklyák fúródnak a földbe a palota körül, annak földlabdájával együtt kiszakítják, és repítik az égbe, egészen a világűrig. Hősünk az elrabolt Barackhercegnő után siet. Még éppen megkapaszkodunk a repülő platformon, de Magikoopa robbanó varázslata kirepít minket a galaxisba. Egy apró kis tündibündi, csillagszerű lény még utánunk ered segítségül, meg is ment minket, az imádott nő viszont eltűnik az űr végtelenségében.

A kis jelenségek Lumas faj tagjai. Vezetőjük, az általuk anyának szólított – Peach-re hajazó – Roslina, aki az Üstökös Obszervatórium őrzője. Velük kell szövetkezni ahhoz, hogy legyőzzük Bowsert és megmentsük a hercegnőt a rabságból. Százhúsz csillagra lesz szükségünk az apró galaxisokból: ezekkel lehetőségünk van arra, hogy bejussunk a speciális csillagvizsgáló-szobába. Később gyűjtenünk kell a nagyobb csillagokból is, amikkel el tudunk majd jutni egy űrhajóval az univerzum közepére… ahol a gonosz Bowser lakozik.

KALANDRA FEL

Az alapkoncepció ismerős lehet a Mario-veteránoknak. Ismét 120 csillag begyűjtése a maximum, bár már 60 után is láthatjuk a stáblistát – igaz, így túl könnyen végezhetünk a játékkal; de a profik tudják, a neheze csak ezután következik! Aki 60













után megáll, az megfosztja magát a kihívás adta örömöktől. Hat obszervatóriumszoba van, ezek helyettesítik a Mario 64-es hercegkisasszony kastélyát, illetve a Sunshine-ban a Delfino Plazát. A pályákat azonban nem egyszerűen csak választani kell, hanem szép sorjában meg kell őket nyitni. Az egyes csillagvizsgálókban apró galaxisok lakoznak, amikben számos bolygó található. A planéták megnyitásához a kulcs a csillagok számának növelésével érhető el. Minden egyes galaxis 4 nagyobb és több kisebb égitesttel rendelkezik. Összesen 42 darab van egyébként. Legtöbbjükön legalább 5-6 kaland van, ebből következően ugyanennyi csillag gyűjthető be róluk, ha teljesítjük őket. Ezek mellett számos mellékküldetés is rejtőzik, amiket az éhes lumák etetésével nyithatunk meg. Természetesen minden egyes galaxis egy bossfighttal végződik, ami a Grand Stars-okhoz szükséges. Ezek a szintek olyan pályadizájnnal, ötletes kivitelezéssel rendelkeznek, és annyira elütnek egymástól, hogy ilyet sehol nem láttunk eddig. Minden félelem nélkül állok elébe, hogy kimondjam: 3 pálya innen az egész Ratchet szériát hazavágja. És most nem túloztam! Ez nem csak a külcsínre értendő, hanem azok felépítésére is. Van itt például olyan, ahol alacsony gravitációjú apró aszteroidák, holdak, planéták repkednek. Ezek mind rendelkeznek némi vonzással. Ezt a vonzást kihasználva kell egyikről a másikra ugrálni. A legnagyobb veszélyforrást a köztük lévő fekete lyukak okozzák. Beléjük zuhanva rögtön egy élettel kevesebbünk van.

A Mario 64-gyel a Nintendo anno lefektette a 3 dimenziós platformjátékok alapjait. Itt most annál is továbbmentek. Teljesen szabadon tudsz haladni a térben, szinte minden irányba – ezzel olyan szabadságérzetet sugároznak, mint még soha. Újabb lépcsőfok, újabb evolúciós létra. De említhetném a Super Monkey Ball-szerű, golyós-gurulós küldetéseket, mely az egyik legnagyobb móka! A Wiimote-ot esernyőszerűen kell tartani, majd jobbra-balra döntve kell haladni a golfpályaszerű lejtős pályán. A háttérdallam a sebességtől és a golyó haladási irányától függ. Masa haverom csak ezzel a mini „dallamszerkesztéssel" is elszórakozott órákig. A vigyor nem akart lehervadni az arcáról. :)

Itt vannak még a Wave Race által ihletett, rájás vízi versenyek is. Csak szimplán, mint megszoktuk azt a Wii-s autós játékoknál, jobbra-balra kell dönteni a távirányítót. Olyan beteg zene megy a hullámlovaglás alatt, hogy biztos vagy harmincszor nekikezdesz a kanyargós pályáknak, csak emiatt.

Megtalálható természetesen a tradicionális 3D környezet is. Ezek a pályák hasonlítanak a legjobban a Mario 64-ben látott szintekhez. Szerencsére elfelejtették a Sunshine-ban alkalmazott FLUDD-os baromságot. (A hátunkra szerelt vízpumpás masina túl nagy segítség volt. Ha elrontottál valamit, csak nyomtad a ravaszt, és zsupsz, máris megmenekültél a lezuhanástól. Nem tagadom, imádtam a GC-s részt is, és nem csak azért, mert volt benne Pinna Park nevű pálya is :), de engem ez az állandó vízipisztolyos ökörség, hogy takarítsuk a pályát, meg lőjük a pacákat, inkább frusztrált, mintsem úgy érezzem, hozzáadott valamit a játékmenethez.) Na, de visszakanyarodva, szóval ezek a pályák legjobban az N64-es játékban látottakat másolják – de teszik ezt a legnagyobb változatossággal. Van itt sivatagos helyszín, ahol a forgószelet alkalmazva haladunk tova. Vagy itt az erdei, ahol mesés környezetben, méhecskeként szállingózunk a virágok között. A régi szellemkastélyokat is újra köszönthetjük, természetesen a szemkontaktust kerülő Boo szellemekkel együtt. A fagyos- gleccseres világ sem hiányzik, ahol az ár-apály mozgására is vigyáznunk kell, mert különben megfagyunk a jeges vízben. A jeges földtakarón egyébként korcsolyázni is tudunk, ami szintén nagyon jól eltalált dolog. A hihetetlenül hangulatos vízi világ is adott. A Mario 64-ben megismert pingvinek itt újra visszatértek, természetesen az úszóversenyes mulatságokkal együtt. Megannyi változatos pálya van még a tarsolyban, de ha tovább sorolom, megfosztom a kedves játékosokat a felfedezés örömétől.

Igen, ez adja a játék egyik sava-borsát. Mindig várjuk, mivel rukkolnak elő a fejlesztők, mi lesz a következő pályaszint. És tényleg, hatalmas kontraszt van köztük, mind kinézetben, mind felépítésben, sőt még a belőlük áradó hangulat is teljesen elüt. Amit még meg kell említenem, hogy néhol a 3 dimenziós perspektíva átvált a klasszikus 2 dimenziós megjelenítésre is, ahol szintén a gravitációs vonzással kell operálni. Isteni ez is! Egyébként a szinteken újra visszaköszönnek a régi Mario világokban ismert lények. Goomba-k, Koopa Troopa-k, avagy teknőkatonák (Tibi bácsi után szabadon), Bomb-Omb bombácskák, Banzai Bill rakéták, Bullet Bill töltények, Toad gombácskák, a varázsló Magikoopa-k, valamint a bossok, Bowser Jr., Dark Mario, Petey Piranha – a lista majd végtelen.

A felszedhető „ruhás-képességek" is visszatértek végre! A Gameboy-os Super Mario Land 6-ban volt nyuszi- és békakosztüm, míg a NES-es Super Mario Bros 3-ban mosómedve Mario virgonckodott. Most itt is van egy állatos ruha: a már említett méhecskejelmez (nagyon cukor, s édes mint a méz). Vele repkedni tudunk rövid ideig, illetve a nektáros felületen megtapadni, a növényeken megmaradni, viszont amint vízzel érintkezünk, azonnal elvesztjük ezt a képességünket. A legelső Bros játék tűzlabdahajító képességét sem hagyták ki, illetve jeges virág is van, amivel szinte Jézusként járunk a vízen, az alattunk megfagyó nedű miatt. Újdonság még a Boo Mario. Szellemként át tudunk menni a falakon, és repülni se nagy kunszt vele. A fénytől és a szerelmes-nyálcsurgatós Boo szellemtársainktól azonban óvakodjunk! Hogy ne maradjon ki semmi: ott a rúgóba húzott Mario, amivel magasabb helyekre juthatunk fel, és a szokásos szivárványcsillag, amivel sérthetetlenek vagyunk egy ideig, no és a Mario 64-ben alkalmazott repülésképességet se feledjük – ez a teljes repertoár. A felszedhető tárgyak maradtak a régiek, a gépkönyvben úgy is megtaláljátok őket, ezzel külön nem foglalkozom. Amit érdemes megemlíteni, hogy most 50 érme után jár egy élet!

MOZGÁSKULTÚRA

A karakter irányítása a nuncsakuval történik. A megszokott ugrálós mechanizmus maradt, azaz A gomb sima ugrás, előre+A+A a dupla ugrás, valamint a megszokott módon van a tripla ugrás is (A+A+A+előre). A B gombbal alaphelyzetben



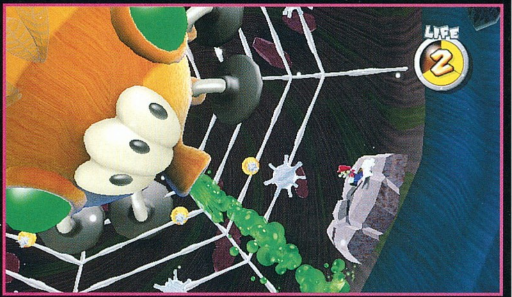












lőni tudod a csillagkristályokat, amivel egy kis időre lebénítható az ellenfél. A Wiimote gyors jobbra-balra mozgatása pörgő támadást eredményez, ezzel az ellenfelek a ráugrás nélkül is kiüthetőek, valamint ugrással kombinálva magasabb helyre is fel tudunk jutni. A jó öreg „seggelés" sem maradt ki, ami elengedhetetlen a keményebb ellenfeleknél. (Z az ugrás közben) Nagyon fontos még a falról-falra ugrás, ami az A gomb jó időben történő lenyomásával, valamint a fal irányába húzó mozdulattal kivitelezhető. A d-pad kamerakezelést – bár elég profi a kameraman – nagyon nem fogjuk alkalmazni. Vízben Z a merülés, A maga az úszás. A Wiimote pointerével a tévére mutatva összeszedhetjük a kristályokat is, ami nagyon kényelmes funkció, és megkönnyíti a pályán való baktatást. Tárgykezelés/tűzlabda dobása/lövése is a Wiimote könnyed jobbra-balra lendítésével történik. Vannak sárga kilövőcsillagok is, amik bolygóról-bolygóra repítenek – itt is a pörgős mozgás alkalmazandó. Az apró Pull Star-okra mutatva megjelenik egy kéz, amivel fénysugarat bocsátunk feléjük, és ezzel lendülhetünk tova. Apró buborék állapotban megjelenik egy szélfúvó, amit szintén a pointerrel használunk. Ezzel fújjuk a kívánt irányból a gömböt, az meg szállingózik tova. (Bubble Ghost játék, valaki?) A csúzliszerű növényekből a kilövés (vagy a növény megragadása) szintén a pointerrel történik. Mint az életben, úgy teszünk: a gumi kihúzása, majd a cél belövése után elengedés. Az irányítás ötös! Mintha ehhez találták volna ki kontrollert. Gyakorlatban alkalmazva hihetetlenmód élvezetes! Próbáljátok ki, berosáltok!

KÜLCSÍN

Nem tudom, hogy mi lehet az a titok, amit a Nintendo elrejt a fejlesztők előtt, de a Mario Galaxy az első játék, ami megmutatja, mi is lakozik az apró kis vasban. Nem elég, hogy a játék stabil 60 fps-sel mocorog, de a grafika is eszméletlenül bombasztikus. A karakterek olyan részletességgel vannak megáldva, amit még a másik két nextgen platformnál is megemlítenénk. Mind az animációjuk, mind a kidolgozásuk bámulatos. Néha csak állok, és bámulom tátott szájjal a hátteret, az egész összképet. Megnéztem plazmán és LCD-n is – ott is álleejtős a történet. Amit még meg kell említenem, az a feltűnő bump-mapping és a látványos tükröződő felületek megjelenése. Sok következő generációs játékot is láttam már, de ilyet még ott sem. Hihetetlen! Az effektekről meg ne is beszéljünk. Az egész látványvilág nagyon megnyugtató érzést sugároz. Tökéletes harmónia uralkodik mindenhol, kicsit sem tűnik erőltetettnek. Ezt látnia kell mindenkinek! Remélem más fejlesztők ezután elszégyellik magukat, és kapunk még ilyen minőséget a jövőben többet.

MARTIN BELESZÓL!

Aki ezzel játszik, annak nem is érdemes tovább élnie. Az már mindent látott, amit videojáték mutathat. Az már mindent megkapott, amit videojáték adhat. Zümm-zümm, méhecske vagyok.

Miyamoto 26 év után újra megcsinálta a tutit. Nagy vagy, Mester!

MUZSIKA

A Dragon Quest VIII európai verziójánál volt utoljára tapasztalható, hogy a játék teljes zenei anyaga szimfonikus. Ezzel sokkal epikusabb volt maga a játék is. Most itt sincsen másképpen! Minden egyes hang, minden egyes muzsika igazi hangszerekkel van megkomponálva – ugye nem kell mondanom, mennyire igényes is ez. Egyes pályák zenéi kicsit költői, melankolikus, depressziós hangulatot sugallnak magukból (Space Junk Galaxy), míg máskor hangulatos, szinte felkavaró muzsika szól (Battle Rock Galaxy, Ghostly Galaxy). Természetesen ezek mellett az aranyos, fejrázós Mario dallamok is maradtak (Beach Bowl Galaxy alatt én végig fütyültem). Visszatér pár kedvenc dallam, mint a Mario 64 bosspálya zene, vagy a Bros1 és Bros 3 témái is. Ami még brutális, hogy a Bowser elleni harcnál a Final Fantasy VII Sephirothjának végső küzdelménél hallott, One-Winged Angel trackhez hasonló, kórussal előadott mű szól. Tökéletes ez a szekció is úgy, ahogy van – nagyban megdobja a játék amúgy sem gyenge hangulatát. Koji Kondo (Mario, Starwing, és Zelda játékok zeneszerzője) ismét mesterit alkotott!



2 JÁTÉKOS CO-OP MÓDOZAT

Lehet ezt mind még tovább fokozni? Lehet! Korábban az E3 során volt pár videó, amin egy japán párocska a Mario Galaxyval nyomul. Furcsán is néztem. Nos, tényleg lehet ketten játszani, és ez nem is akármilyen móka! A második játékosnak elég lesz egy Wiimote a rosszalkodáshoz. Neki feladatául adott az első számú játékos segítése. A pointerrel gyűjtheti a kristályokat, lefoghatja az ellent, megállíthatja a guruló platformokat, sőt a helyes irányt is mutathatja. Ha látja, hogy a társ elvétette az ugrást, ő is korrigálhatja. Nagyon jó lehet ez a plusz egy olyan embernek, aki alapvetően távol áll a videojátékoktól. Ezzel most biztos ő is elboldogul, de mondjuk profi játékosoknál is simán megdobja a játékélményt. Én emiatt ragadtam Masáéknál múltkor. (Ezúton köszönöm a kajcsit és a vendéglátást!)

KONKLÚZIÓ

Az epilógusban mindent megfogalmaztam, amit a játékról gondolok, tessék visszalapozni. Hét év(!!) munkája, nem csak 7 éveseknek. A Galaxy egyszerűen maga a csúcs! Ez a plafon! Galaxy mindenek felett! Az év játéka… mit mondok: AZ ÉVTIZED JÁTÉKA! Garantálom, nem fogsz csalódni!

Kenny
peterkern@freemail.hu

SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos, 480p, 50/60 hz, 16:9, dpl ii

✔ gyönyörű, színes grafika, mesteri pályadizájn, bődületes hangulat, fülbemászó muzsika, no és a szavatosságra sem lehet panasz

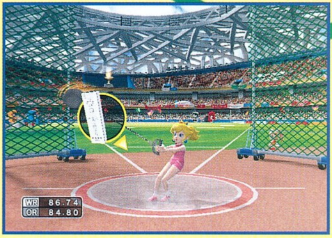
X nem egy játékos, köztük csabi barátom – aka pelenkás mario – is a wiimote-hoz száradt miatta

10 pont

NA, NEHOGYMÁ A POCAKOS PACÁK LENYOMJA A SÜNIMET. AZ EGY IMPOSZTOR. MARIO A KIRÁLY!









G*enesis does what Nintendon't* – hangzott anno a reklámszöveg, akkor még a sima 8 bites NES masina ellen. Ugyebár mindenki emlékszik a '90-es évek elején futó SEGA offenzív lejárató reklámhadjáratára, amit az akkori legnagyobb vetélytársa ellen zúdított. Ha nincsen meg, kérem, tessék gépeljék be bármelyik videoportálon a bekezdést. A mosoly garantált! Az idő közel 15 évvel később. SEGA beadta a kulcsot, robbannak a 100-as zsepik. A cég kiszáll a hardverpiacról, ma már csak mint szoftvergyártó van jelen. Legnagyobb katarzis: Sonic játék GBA-n, Virtua Fighter PS2-ön…

Újabb helyzetjelentés, immáron a jelenből. A SEGA egy olyan projectet adott ki a Nintendo – és maga Miyamoto – felügyelete alatt, amiben a népszerű Sonic univerzum mellett a korábban gyűlölt veterán ellenfél, Mario barátait vonultatja fel, mint a 2008-as pekingi olimpia sportolóit. Igen, igen. Ezt is megértük. A SEGA kabalafigurája, mint Mario ellen való fegyver volt. Ő volt maga a tökéletes AntiMario. A tűz-víz ellentét. Sonic gyors, mindellett sportos alkatú, a színe is pontosan ellentéte a vízvezeték szerelő vörös öltözetének. Na, most itt majd lehetőségünk lesz összeereszteni őket – tegyük hozzá, valahol egy álom vált valóra.

A játék maga 16 karaktert szerepeltet. Itt van Mario, Wario, Peach, Yoshi, Bowser, Daisy, Waluigi, Luigi a Nintendo oldalról, míg Sonic, Knuckles, Shadow, Amy, Tails, Dr. Eggman (Dr. Robotnik), Vector, sőt még Blaze is a SEGA oldalról. Mondjuk én személy szerint hiányoltam Donkey Kongot, akit mondjuk a felejthető Sonic Heroes béna krokodilja (Vector) helyett simán berakhattak volna. Ezek mellett a Mii figurák közül is nevezhetünk, így akár magunk képmásával, netalántán az általunk kreált Solid Snake-kel, vagy a saját Mii könyvtáramból csemegézve, akár Mrs. Garrisonnal is ronggyá alázhatjuk a standard mezőnyt.

Az alapkoncepció hasonló, mint a Wii Sports esetében, azaz ez is minijáték kollekció, kicsit tartalmasabb formában. Most 24 különböző sportág áll rendelkezésre, ezek közül csemegézek egy keveset.

MARTIN BELESZÓL!

Kifejezetten kedves és aranyos partijáték – többgyermekes nagycsaládoknak, óvodákba és alsó tagozatos kisiskolásoknak osztálykirándulásra ideális választás. Egyedül öngyilkosság.

100 és 400 méteres futás: Nyomd le a B gombot, majd rajtnál mozgasd lefelé a Wiimote-ot. Amint sikeres a kilövés, mozgasd fel-le felváltva a Wiimote-Nunchuk párost, amíg a karod bírja. Na nem kis dejavu érzésem volt itt. Tisztára, mint a C-64-es Decathlon! Emlékszem ott hugival lenyomtuk az 1500 méteres futást, közben nem elég, hogy szénné izzadtuk magunkat a Quickshot II, alul tapadókorongos joy jobbra-balra rángatása közben, de pár ilyen mikrokapcsolós drágaság is bánta. Nem mondom, a 400 méteres futásnál itt is meg lehet combosodni. (Deo használata szigorúan ajánlott előtte.)

100x4-es váltófutás: Ugyanez, csak amikor a „speed locked" bejön, nem mozgatjuk a cuccot, csak a B-vel indítjuk a csapatársat.

110 méteres gátfutás: Lásd feljebb, csak a B gomb lenyomásával ugrálsz az akadályhoz érkezéskor.

Távolugrás: Kezdésnél lehetőség van felspannolni a közönséget, amit a Wiimote és Nunchuk tapsszerű mozgatásával tudjuk megtenni. Szokásos futásnál alkalmazott mozdulatsor, majd „speed locked"-nél annak abbahagyása, és az ugróvonal átlépése előtt a Wiimote felfelé mozgatása. Mint minden ugrásnál, 3 próbálkozási lehetőség adott.

Hármasugrás: Ugyanez, csak 3x jó időben a Wiimote és Nunchuk felváltva történő mozgatása.

Kalapácsdobás: Hasonló, mint a Rayman Rabbids-ban látott tehéndobó mutatvány. Lasszószerűen, az A gomb lenyomva tartása mellett, körkörös mozgás a Wiimote-tal, és amikor a számláló 0-ra ér, B gomb lenyomásával a helyes irányba való hajítás. Szerintem jó móka.

Gerelyhajítás: Futás az ismert módon, majd még a vonal előtt A+B gomb lenyomva tartásával, és a Wiimote felfelé mozgásával dobás.

Magasugrás: Találd ki, nem lesz nehéz (annyit segítek: futás), majd a jelölt helyen Wiimote felfelé lengetése ismét. A lécmagasság a kereszt irányaival állítható. Minden egyes szintnél 3 próbálkozási lehetőség van itt is.

Trampolin: Na, ezt nagyon csíptem! A Wiimote felfelé lengetése párszor, hogy meglegyen a lendület, majd ugrálás közben A és B gomb és a Wiimote körkörös mozgatása. Megjelenik a kombináció, és nekünk sorban le kell utánozni azokat.

Lövészet: B gomb lenyomása, amikor a szív közepén van jelölés, ezzel nagyobbodik a célkereszt maga. A többi adja magát. B-vel a repülő tányérok szétlövése, amolyan fénypisztolyos módon.



Íjászat: A+B gomb lenyomása, majd az íjhúr meghúzása (a kezünkkel, mint az életben), majd a célkeresztbecélzása úgy, hogy a Wiimote és a Nunchuk lágy mozgatása közben, azok pointerrel fedjék egymást rajta.

Evezés: Szerintem az egyik legjobb az egészben. 3 gombkombináció: Z+B, Z+A és A+B. Amikor kiíródik ezek közül valamelyik, gyorsan beadni, közben a Wiimote és Nunchuk egyszerre mozgatása, evezésszerű mozdulatokkal.

Vívás: A Nunchuk analóg karjával mozgás, Wiimote mozgatásával döfés. Ha védekezni akarsz, A+ Wiimote szúró mozgatása. Ekkor az ellen is megbénul egy kis időre.

Pingpong: Hasonló, mint a Wii Sports tenisze, csak jóval gyengébb kivitelben. Szerválás Wiimote felfelé mozgása, majd jó időben elütés. Ezután jönnek a bajok. Bármilyen mozgást csinálsz, itt randomra megy az irányzék. Nem ez az egyetlen probléma, hanem a játék is lassan reagál a kontroller mozgatására. Ez elbénázták nagyon. A B gomb lenyomásával erősebb ütés lehetősége is adott, már ha van, aki ezzel pepecsel.

Álompályák: Na ezek a legjobbak! A fent tanultak alkalmazása itt érvényesül a legjobban. Van közte Mario Kart szerű futóverseny, annak minden fegyverarzenáljával.

A játék többedmagaddal játszva nem rossz szórakozás, bár egyedül hamar unalomba fullad, sőt, akkor látszik a legjobban a középszerűsége. Nagyon sok feladat kimerül a rángatózásban, sőt a szavatosság se valami nagy. Én jól szórakoztam vele, köszönhetően annak, hogy mindkét világot imádom. A grafika is ott van a toppon. Szépen van animálva minden, és viszonylag poligondúsak a karik is. Egy próbát szerintem megér, főleg ha van egy összejáró baráti társaság. Bár akkor inkább Rayman és Wario, meg ez együtt az igazi egyveleg…

Kenny
peterkern@freemail.hu

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

SEGA
MÁS VERZIÓ: DS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 4 játékos, 480p, 16:9, dpl ii

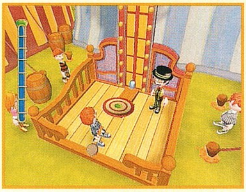
✔ mario és sonic első közös kalandja, szép színes grafika, rengeteg versenyszám
X a legtöbb ugyanolyan sémán alapul, és nem mindig pontos az irányítás

7 pont

WIIDÁMPARK... EZ KELL A DOLGOZÓKNAK!









Már megint egy Wii game, ami ismét egy újabb minijáték kollekció. Most a vidámparki mulatságok vannak feldolgozva, onnan is a már számos amerikai filmben látott karneváli szórakozás.

Az alaptéma körülbelül hasonló, mint az itthoni majálison látottak, avagy a „bóvli cuccért műanyag halat horgászok", és a „célba lőni úgyse lehet pontosan, mert el van állítva a fegyver" céllövölde. A játékban egyébként teljesen szabadon választhatunk, hogy melyik mókával is vesztegetjük el az időnket. Összesen 25 darab minijáték van egyébként. Ezek mindegyikét lehet négyen egyszerre is „élvezni". Minden egyes „mulatság" teljesítése után ajándéktárgyat (figurát, apró bizsut) vagy extra sorsjegyet kapunk. Az utóbbi beváltható számos tárgyra, valamint pár szolgáltatás is csak a jegyek felhasználásával alkalmazható. Ilyen a jós- és a szerelemteszt masina például. Feladatokat teljesíteni gyerekjáték: látszik, hogy a cucc inkább a kisebb korosztálynak szól. Az irányítás sincsen túlbonyolítva. Elég lesz csupán egy Wiimote is hozzá. Hogy felsorolás szintjén megemlítsem a kínálatot: kosárlabda, golf, karikadobó verseny, céllövölde, célba dobás, vízágyúzás, békaterelgetés, érmehajítás – szóval széles a repertoár. Mint számos hasonló játékban, itt is van teke, ami hasonló mechanikával működik mint a Wii Sports hasonló próbálkozása. Különbség, hogy a Wiimote itt csak az eldobás idejét érzékeli, dőlésszögét már nem. A filmekben látott klasszikus erőfitogtató kalapácsos ütés sem hiányozhat. A Wiimote gyors rángatásával feltöltött csík után, a B gomb lenyomásával(!) eredményezzük a csapást. Kár, hogy így le van egyszerűsítve, pedig a lehetőség adott volt. Ami nagyon tetszett a sok feladat között, az az, amikor a fémkarikával kell elkerülni a hajlított elektromos drót érintését. Ez a Wiimote lágy mozgatásával kivitelezzük, hasonló csuklómozdulatokkal, mint ahogyan az életben is tennénk az adott helyzetben. Érdemes még megemlítenem a Darts-ot is. A Wiimote-ot hasonlóan fogjuk, mintha a valóságban fognánk a nyilakat. Apró finom kis lendítéssel pedig megtörténik maga a dobás. Összefoglalva: a Wii kínálatban rengeteg ennél sokkal jobb minőségű alternatíva van minijáték-gyűjtemény fronton. Szerintem érdemes szétnézni. Mondjuk apró gyerekek még el is tudnak vele szórakozni, a végtelenül egyszerű felhasználóbarát irányítás, és a kedves figurák miatt is. Többnyire nekik ajánlom!

Kenny
peterkern@freemail.hu

CARNIVAL GAMES

2K GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

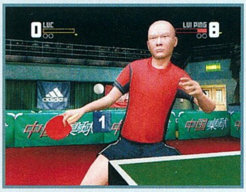
1 - 4 játékos

✔ 25 minijáték, rengeteg megnyitható tárgy
X kidolgozatlan grafika, túl bugyuta és túl egyszerű a legtöbb feladat

3 pont

GÓÓÓÓL! TE H*LYE, A PINGPONGBAN NINCS IS GÓL, EGYÉBKÉNT IS ÉN SZERVÁLOK









Ez a program a tavaly májusban megjelent Rockstar Games által gondozott X360-as játék portja. Kicsit furcsa húzás ez egy olyan kiadótól, akik többnyire az erőszakról hírsültek el, hogy egy pingpong cuccal rukkoltak elő. A végeredmény azonban nem volt rossz! Szeretem a sportágat, kíváncsian álltam neki a Wii verzió tesztelésének. Emlékszem gyerekoromban sokat jártunk ki a Római Strandra, ahol egy ipse olyan szinten tolta, hogy az elmondhatatlan. Nem akadt olyan, aki legyőzte volna, pedig papuccsal és bundás kenyérrel űzte a sportot. Azért nem csak külső szemlélőnként vagyok része a mulatságnak – körülbelül évente 2x felállítjuk itthon is az asztalt...

A játék nagyvonalakban követi az X360-as változatot. Természetesen a grafika korántsem olyan pofás, de még így is szépnek mondható. Valahol a lastgen és kurrensgen között mozog. A karakterek kidolgozottsága rendben van és a fényeffektek is ott vannak – éppen funkcionális. A Wii változat erőssége egyébként is az irányításban testesül meg. Háromféle metódus adott. Van egyszer a Wii Sports-szerű, ahol csupán elég lesz a Wiimote a bűvészkedéshez. A karakter automatikusan mozog, nekünk feladatunk a megfelelő időben történő lendítés. Mintha az ütőt fogná az ember a kezében, suhint, csavar és lecsap, pont – mint a valóságban. Nem rossz móka ez, és tényleg jól működik a gyakorlatban is. Annyiban kiforrottabb viszont, hogy a d-pad irányzékával rá tudunk segíteni a csavarásra is, illetve a B gomb lenyomásával picit megállíthatjuk az időt, és speciális ász-ütéseket is kivitelezhetünk. Az A gomb is használatban van, ez enyhe átadásnál funkcionál. De ha kicsit tovább akarsz menni, akkor dugd össze a Nunchuckot is. Ekkor lehetőségünk van arra, hogy a karaktert is mi irányítsuk. Nálam ez az opció jött be a legjobban! Majdnem olyan érzés volt, mint a valós asztalitenisz. Jó muri, na! A harmadik variáns, amikor a labda irányzékát tudjuk az ütés mellé belőni az analóg karral. Ezt annyira nem alkalmaztam. A program tartalmilag is rendben van. Megnyitható játékosok, pályák, kiegészítők mind megtalálhatók. A szemét-csaló ellenfelek is újra visszaköszönnek (nem egy X360-as haverom vágta a földhöz korábban a kontrollerét). Azaz mégse minden: ami a legnagyobb szívfájdalom, hogy mellőzték az online módozatot, ami a játék sava-borsát hozta. A másik negatívum, hogy a játék budget árkategóriás volt a Microsoft masináján. Itt szintén az, de csak amcsiban, nálunk megszokott módon nem... Egyébként nem rossz stuff, de ennyiért nem ad annyi pluszt, hogy kiadjunk érte súlyos pénzeket.

Kenny
peterkern@freemail.hu

TABLE TENNIS

ROCKSTAR GAMES
MÁS VERZIÓ: X360

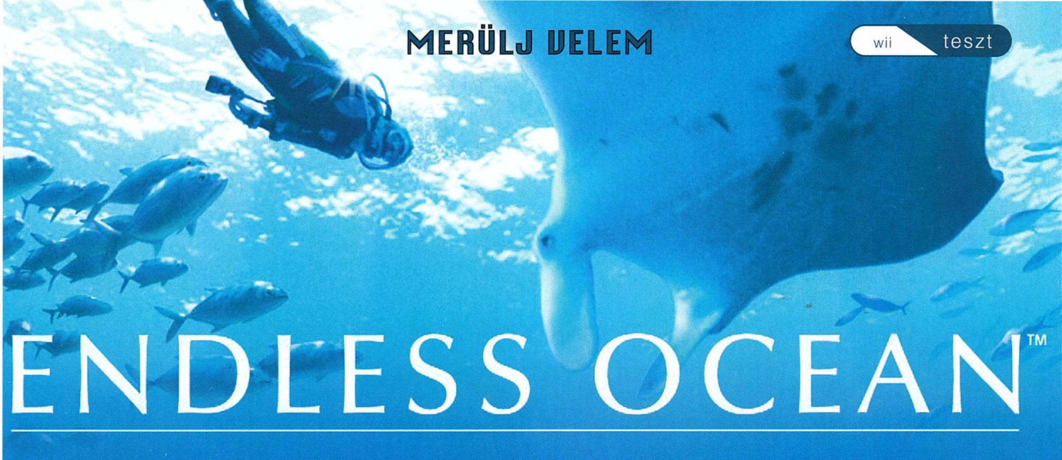
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 2 játékos

✔ három különböző, jól működő irányítás, nagyszerű zenei aláfestés
X online mód hiánya

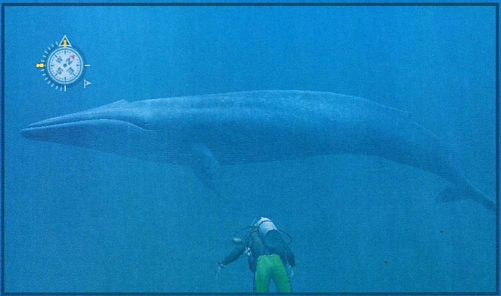
7 pont

MERÜLJ VELEM



ENDLESS OCEAN™





Ismét beköszöntött a délután négykor besötétedős, gubbasztásra és depire hajlamosabbá tevős, hideg téli esték sora, melyeket ha olykor egy stresszes nap előz meg, keresve sem lehet relaxálóbb játékot találni a lenyugváshoz a Nintendo **Endless Ocean**jénél. A Japánban Forever Blue címmel megjelent ópusz megálmodója az Arika, mely cég számára nem jelent ismeretlen terepet az óceán témaköre, hiszen korábban két, az Endless Oceanra sokban hasonlító stuffot is összeraktak PS2-re Everblue és Everblue 2 címen. Ezen cuccok fogadtatása sajnos középszerűre sikerült, ám bemelegítésnek tökéletesek voltak, ha olyan produktumot eredményeztek, melyet nekem van szerencsém górcső alá venni.

A kizárólag Wii-re megjelent Endless Oceanben egy mélytengeri búvár nyári tevékeny napjaiba kóstolhatunk bele, aki a fikcionális Manaurai tengeren kutatja az óceán élővilágát és az elsüllyedt kincseket. Karakterünket néhány alaptulajdonság – név, nem, búvárruha, frizura – megadásával kreáljuk meg. Bázisunkat a Gabbiano nevű hajó képezi, ahol a pihenésen, átöltözésen, az emailek elolvasásán, a felszerelésünk tárolásán és a fényképek előhívásán túl menteni is tudunk, továbbá az idomítható állatok tréningelésén kívül online játék megkezdésére is itt van lehetőségünk. A bárkán található társunk, a tengerkutató biológus Catherine is; első merülésünkkor az ő segítségével tanuljuk meg az alapdolgokat, a játék további részében pedig utasításokat és tanácsokat ad. Egyébként minden választás kizárólag rajtunk múlik, azaz a küldetéses alapú anyagokhoz hasonlóan itt is kedvünkre foglalkozhatunk szabadprogramjainkkal, mielőtt belevágnánk a soron következő feladatba.

Az Endless Ocean irányítása egyszerű és tökéletesen idomul a Wii-ben rejlő egyedi képességekhez. Csupán a remote-ra van szükségünk. Az úszás irányát rámutatással jelöljük ki, a B-vel tempózunk. Az élőlényekkel való interakcióra az A szolgál, a d-paddal pedig a könnyen átlátható menüt hívjuk elő. Az 1-es gomb a térkép, a mínusszal és a plusszal pedig zoomolni tudunk. Az egész irányítás rendkívül folyamatosan és gyorsan megtanulhatóan került megvalósításra. Kisebb kényelmetlenségként csupán annyit tudok felhozni, hogy a térkép nézése során nincsen szünet, így ha annak során nyomkodjuk a remote-on a gombokat, a rámutatós úszásirány miatt emberünk össze-vissza rángatózik a vízben.

A hatalmas kiterjedésű Manaurai tenger élővilága több mint 300 fajt foglal magában, egyik célunk ezek kategorizálása. A különböző fajok különböző helyszíneken – sekélyebb vizek, korallzátonyok, mély hasadékok, bonyolult barlangrendszerek – és eltérő napszakokban fordulnak elő; a legáltalánosabbak a csillaghalak, lazacok, delfinek, cápák, polipok, tengeri csillagok, pingvinek, teknősök, rozmárok, sőt bálnák és még számos egyéb tengeri állat. A game-ben kibontakozó, legendákkal spékelt történet hátterében Catherine és titokzatos múltja áll, de számos egyéb tengerbiológiai társaság munkatársától is kapunk feladatokat emailben. Igen korán felszerelésünk részét képezi a víz alatti fényképezőgép. Ez az opció az Endless Ocean egyik legnagyobb dobása, mivel a fényképezőgép egyedülállóan részletesen van kidolgozva. Nem csak a távolsággal és a fókusszal tudunk variálni, de a lencsenyílással is. A képeket a hajón hívjuk elő, és 40 darabot tudunk tárolni az albumban – bár ezeket sajna online nem küldözgethetjük tovább barátainknak, mégis szemet gyönyörködtető látvány egy-egy jól sikerült kompozíció. Egy másik alapfeladat, amikor ügyfeleinket kell elvinnünk búvárkodni a tenger általuk kiválasztott helyszínére, és egy választott fajt megmutatni nekik. A feladatok teljesítéséért új ruhadarabokat, frizurákat, vagy hasznos felszereléseket kapunk jutalmul.

Az egyedülálló játékélményhez nagymértékben hozzájárul a csodálatos látványvilág. Habár a víz feletti grafika elnagyolt (pl. statikus állóképet nézhetünk, amikor utazunk a hajóval vagy a fedélzeten leülünk nézelődni, pedig bőven lenne itt is mit láttatni), a víz alatti élővilág ábrázolása szinte tökéletesen olyan, amilyet bármely természetfilmben láthat az ember. Ennek következtében nagyon életszerű élmény a Végtelen Óceán kínálta búvárkodás; én szinte meg is rémültem, amikor pörölycápákkal, nagy rájákkal és egyéb ijesztő lényekkel futottam össze, nem beszélve a mély és sötét tengerárokba való leereszkedés során hirtelen előtűnő, hatalmas ámbrás cetről – mely egyébként a legenda szerint az odalent rejtőző barlang bejáratát őrzi. Hasonlóan lélegzetelállítóak a mészkőoszlopokból álló grották, a történelem előtti korokban élt állatok gerincmaradványai vagy az elsüllyedt templomromok.

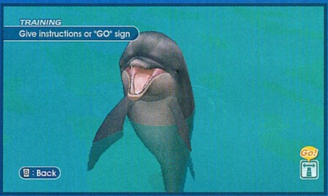
A játék zenei oldala is minden igényt kielégít: nyitánynak ott van nekünk Hayley Westenra Prayer című alkotása, mely kitűnően illik a választott témához. A hölgytől további számok is visszaköszönnek a későbbiekben, de ha netán tudunk jobbat, lehetőségünk van saját MP3-as kollekciónkat hallgatni játék közben az SD kártyáról. A többi hangulatfokozó futam is tökéletesen teljesít: habár a game-ben sem meghalni nem tudunk, sem harcolnunk nem kell, egy-egy sötét helyre jutva vagy ijesztő állatot meglátva frankón megrémülünk, hála az ekkor felcsendülő baljós zenének.

Szívem szerint MINDEN Wii tulajnak ajánlanám az Endless Oceant, hiszen a más platformokra nem elérhető, páratlan élmény remekül kiaknázza a Nintendo friss konzolja legjobb tulajdonságait. Persze biztosan nem jön be mindenkinek, de ha teheted, adj neki egy esélyt, egyébként valami igazán különleges fog kimaradni az életedből.

Petúnia
petunia@tombraider.hu

MARTIN BELESZÓL!

Az emberi aggyal szinte felfoghatatlan, hatalmas óceánősanya most széttárja karjait, és visszafogadja emberfiaitemberlányait az élet bölcsőjébe egy felejthetetlen látogatás erejéig, hogy megismerkedhessünk azon gyermekeivel, akik a időtlen-idők óta, a mai napig vele, benne, belőle élnek.



ENDLESS OCEAN

NINTENDO / ARIKA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (2 online),
480p, 16:9, mp3/sd kártya

✔ egyedülálló témaválasztás remek megvalósításban
X a víz feletti grafika kevéssé kidolgozott, az állatok idomítása túl egyszerű

8.5 pont

HA NAGY LESZEK, NINJA LESZEK!







12 évvel ezelőtt a Kilencfarkú Rókadémon (Kyuubi) tartotta rettegésben Konohagakure faluját. A démon olyan erős volt, hogy egyetlen farkának suhintásával hegyeket tudott eltüntetni, vagy szökőárt előidézni. A szörny rengeteg embert mészárolt le, míg a Negyedik hokagenak, saját életét feláldozva sikerült elzárnia őt saját újszülött fia, Uzumaki Naruto testébe. Az én testembe! A falu mindezzel tisztában volt, ezért egész gyerekkorom kitaszítottsággal és magánnyal telt. Sosem értettem az okát, de most már tudom mit kell tennem. Egyszer meglátjátok, mindenki ismerni fogja a nevemet, és én leszek a legnagyobb hokage, akit a falu valaha is látott!

HIPP-HOPP, JÖN VUK

Hónapokkal ezelőtt, amikor még csak videók szűrődtek ki a készülő új Naruto játékból, már akkor sokan felkaptuk a fejünket. Frissnek, lenyűgözően dinamikusnak hatott az egész, és egyedinek. Márpedig mostanság elég ritkán fordul elő, hogy az ember ezen dolgokat kapja vissza egy videojátéktól. A game azóta befutott tesztelésre, s minekután már az első percben sikerült elvarázsolnia, meghívtam az 576 állandó „házi" szakértőjét, Masát, mert kíváncsi voltam, hogy vajon egy megszállott Naruto rajongó szemével is ugyanolyan betalálás a cucc, mint egy hétköznapi videojátékoséval. Hogy miért pont Xbox 360-ra jelent meg, mely tudvalevőleg csúfosan szerepel Japánban? Emiatt főjön az okosok feje. A lényeg, hogy az anyag egyelőre csak a 360-asok számára elérhető.

A **Naruto: Rise Of A Ninja** teljesen az eredeti sorozat nyomán halad, olyannyira, hogy a háttérben folyamatosan peregnek a bejátszások. Irtó jópofa ötlet, hogy az elején még lehajtott fejjel kószálunk az embertömegben, később pedig már előre köszönnek nekünk. A játék során nem ez lesz az egyetlen jópofaság, rengeteg olyan elemet tartalmaz, melyek láttán, ha igazán fogékony vagy erre, örömmel fogsz felkiáltani: *végre játékot látok!*

Egy Naruto fannak valóságos csapást jelenthet, amikor a szereplők először megszólalnak angolul. Szerencsére a japán hangsáv mindenki számára ingyenesen letölthető (Marketplace menüpont), aki rendelkezik Xbox Live eléréssel. Ez igazán kedves volt gesztus az UBI-tól, köszönjük!

DATTEBAYO!

Emlékeztek még Leaf Village-re? Az egész várost, úgy ahogy van lemodellezték. Lenyűgöző! Csak csámborgással órákat lehet eltölteni, gyűjtögetve a kafa cuccokat. Az utcákon járókelők, emberek mászkálnak és beszélgetnek, lányok a kis kosárkájukkal, a háztetőn munkások dolgoznak. Kezdésnek mindjárt segíthetsz kinyitni a Ramen Shop tulajdonosának üzletét – ezután bármikor degeszre tömheted magad kedvenc eledeleddel! Az árusoknak Leaf Village-ben egyébként úgy látszik, nem megy valami jól, ugyanis mindnek mi segítünk kinyitni.

A játék egyik célja, hogy Leaf Village összes lakosának a szimpátiáját elnyerjük. Ezt jelképezik a mosolygó arcok, melyekből mindig tudhatjuk, hogy valaki barátságos hozzánk vagy sem. Az Y-nal ezt a „mosolytáblát" kérhetjük le, mely még plusz titkokat is rejteget. Nemcsak a közérzetünket javítja, ha jóba vagyunk velük, de gyakorlati haszna is van. Sokszor adódik olyan helyzet, mikor valakit meg kell keresnünk a városban, ilyenkor csak az ő segítőkészségükre hagyatkozhatunk.

A történet ott veszi kezdetét, hogy Mizuki megbíz minket egy szent tekercs ellopásával. Ne tévesszen meg senkit a játék kezdeti egyszerűsége, később kellően begorombul – bár igazán nehéz sose lesz. Rövidesen ráébredünk a bennünk lakozó erőre, amikor mesterünket, Irukát kell kimentenünk az áruló Mizuki karmaiból. Rögvest sor kerül tehát az első harcra. De hogyan győzzük le őt, ha még ninja képesítésünk sincs? A válasz a tekercsből megtanult Shadow Clone Jutsu technika. Tedd össze a két kezed (bal ravasz), és az analóg karokkal imitáld a játék által elmutogatott kívánt ujjtartást. Ez a technika lesz eztán az egyik legfőbb fegyvered; harc közben, városban, erdőszélen, bárhol bevetheted, lezárt ösvényeket, köveket robbantva ki klónjaid segítségével.











A játék rendkívül jól kidolgozott rendszerré gyúrja össze a különböző elemeket. Segíts egy falubélinek, hogy pénzt keress. Gyűjts érméket, hogy fejleszthess képességeiden. Teljesíts egy küldetést, és szerezzél traning pontokat. A pénzből vegyél fegyvert és élelmiszert. A training pontokat használd el új kombók és technikák megtanulására. A Naruto elé ne úgy ülj le játszani, hogy kizárólag a sztori részre koncentrálsz – így nehezebb is lesz, és feleakkora élvezetet nyújt. Ehelyett használd ki a játék adta lehetőségeket. Szállíts rament (kaja) házhoz! Bújócskázz Kohohamaruval! Vegyél részt futóversenyen! Küzdj meg Sakurával és Sasukével! Csomó minden, amiről kár lenne lemaradni. Ami még nagyszerű, a szereplők jelleme tökéletesen kidomborodik a párbeszédek során.

KÜLDETÉSEK

Oké, vegyük át az egészet. A sensei-ek a mestereid. Ők segítenek a ninjává válásban, ők tanítanak meg a különböző technikákra, és ő általuk bonyolódik tovább a történet. Iruka, Kakashi, majd Jiraiya is megjelenik és tovább bővítik képességeid sorát, amihez training pontokra van szükséged.

A játékban alapvetően vannak történet szerinti küldetéseink (Ninja Missions), és egyéb, testre szabott feladatok, melyekkel a városka lakói bíznak meg minket (Social Quests). A megbízatások egy része vagy közvetlenül tőlük érhetők el (narancssárga tekercs), vagy a hokagéhoz, a falu elöljárójához futnak be. Hozzá bármikor elnézhetünk, ha kedvünk tartja (a mikiegér alakú épület – lásd térkép). A kezdeti egyszerű megbízások persze kitartó nyafogásunkra egyre összetettebbek, nehezebbek lesznek, ezzel párhuzamosan pedig a ninja képzésben is egyre nagyobbakat lépünk.

A küldetések előrehaladtával újabb és újabb területek nyílnak meg előttünk, melyek javarészt egyformák, ám ezt némiképp feledteti a meseszép, és rendkívül atmoszférikus környezet.

CHAKRA, JUTSU, NINJA TECHNIKÁK

A ninja technikák elvégzéséhez chakra kell. Mit sem érsz a jutsuiddal, ha nincs hozzá elegendő chakrád. A chakra egyfajta spirituális erő, ennek segítségével képes a ninja a technikáit alkalmazni, ha azt megfelelően koncentrálja. Minél magasabb a chakra, annál magasabb szintű technikák sajátíthatók el a segítségével – ezeket mestereidnél tudod fejleszteni. A jutsuk végrehajtása különleges időzítést igényel, és csak akkor jön össze, ha épp a csík beteltéig tartod lenyomva a bal ravaszt. Ha nem jön össze…nos, ezt majd ti meglátjátok.

Amikor harcokra kerül sor, minden a kombók és jutsuk megfelelő használatán múlik. Megsorozod ellenfeledet, mire az a földre kerül, te pedig előhúzod kalapból a Shadow Clone technikát, amivel még pár kört versz rá. A Shadow Clone támadás során Naruto többedmagával támad: a gombokat halálpontosan kell nyomnod, különben a támadás elúszott. Ugyanez játszódik le, ha az ellenfél jutsuzik, csak ott evidens módon nekünk védekeznünk kell. Elég rohadt dolog levédekezni az ellenfél támadását, de végül is ez csak egy lehetőség. Hasznos mozdulat még a blokk (B), melyet jól időzítve az ellenfél mögé teleportálhatsz – egy fadarabot hátrahagyva magad után. Az ellenfelek nemritkán váratlanul, a semmiből felbukkanva támadnak meg minket, és hajtják végre a rájuk jellemző nyakatekert technikákat, tetszetős bejátszások kíséretében. A harci képességeid erősítésében a scrollok is segítenek, melyekből négy féle lehet nálad utad során.

A kombórendszer szuper, a kombók mindegyike tökéletesen kivitelezhető és használható, és akár át is csúsztathatók egymásba. Az viszont lehangoló, hogy mindössze kétféle ellenségtípussal találkozunk utunk során: közönséges útonállókkal vagy ninjákkal. A történetben persze az animéből ismert arcok is feltűnnek.

A főbb történeti szálak lezárásaként egy memoclippel gazdagszol. A memoclippek visszaemlékezések, melyek erőt adnak a további harcra. Alkalmazásukra mindig elhalálozáskor kerül sor, ekkor a memoclip időtartamának megfelelő ideig tölthetjük vissza az életerőnket és chakránkat (nyomni kell a gombot, mint állat). Akkor sincs nagy gond, ha kifogytunk az emlékekből, egy idő után a játék ugyanis automatikusan felajánlja, hogy frissíti a memoclippeket. Véglegesen meghalni a játék során tulajdonképpen nem is lehet.

EGY NINJA HÉTKÖZNAPJAI

A Naruto sorozat számos kiváló ötlet megvalósítására adott lehetőséget a készítőknek, mellyel szerencsére éltek is. Lássunk párat ezek közül.

Sexy Jutsu: A sorozat kedvelői számára nem lehet ismeretlen a Sexy Jutsu technika, mellyel egy bombázó külsejét vesszük fel… már ha sikerül. Nosza, egyengessük a városka lakóinak szerelmi életét! Akinek a feje fölött szíve(ke)t látunk, arra nyomjunk egy Sexy Jutsu-t, és emberünk máris menthetetlenül vergődik a földön.

Falmászás: Bármely egyenes felületen fölmászhatsz, ha birtokában vagy a Chakra Concentrationnek. A jobb alsó sarokban látsz egy kis félkört; úgy kell ügyeskedni az A gomb nyomogatásával – gyorsabban vagy lassabban –, hogy azon belül maradjunk.

Lombugrás: Az erdőben egy ninja természetesen nem a földúton, hanem a fák lombjainak árnyékában közlekedik. Ahol talpnyomokat látsz, a térképen pedig szaggatott vonalat, ott alkalmazz Chakra Concentrationt, és máris hipersebességgel tudsz közlekedni a lombok között. A jó pillanatban ütemezett ugrás a nyitja az egésznek, ez még variálódik az irányváltásokkal, amikre rákényszerülsz a gyakran felbukkanó csapdák miatt. Nagyon nagy!

Vízen járás: Szintén Chakra Concentrationt igénylő művelet, de csak később tanulod meg. A vízen lépdelve a két ravasszal tudsz egyensúlyozni, ameddig a chakrád tart.

NINJA LETTEM!

Ezernyi dolog van még, amiről nem tudtunk szót ejteni, de egy biztos: az utóbbi idők egyik legeredetibb anime átdolgozásáról van szó. A grafika kiváló, de nem annyira technikai értelemben, hanem stílusát tekintve. Ráadásképp az animéből ismerős dallamok csendülnek föl mindenütt, melyek akkor is simogatóak a fül számára, ha még sosem hallottad őket. Az, hogy X360-ra jött, csak tovább növeli értékét, hiszen ezen a platformon eddig nem sok ilyen játékkal találkozhattunk. Mondjuk az tény, hogy nem fogsz vele hónapokon keresztül játszani, de kimaradni is nagy kár lenne belőle.

Azt viszont sajnáltuk, hogy a történet szinte teljesen váratlanul ért véget, szívesen nyomtuk volna még. Ez tehát önmagában csak a közepes szavatosság felé tendál, azonban ott van még egy csomó lehetőség, melyek mind hajtják az embert, valamint a teljesen különálló Fight Mode, mely akár egy önálló verekedős játékként is megállná a helyét.

A Narutót nagyon könnyű megszeretni, de nagyon könnyű lehurrogni is. Döntsd el, melyik oldalon állsz. Naruto fanoknak kötelező, és mindenki másnak is, aki egy igazán színes, változatos, eredeti játékra vágyik.

Kobe és Masa

MARTIN BELESZÓL!

Minden esetleges hibájával együtt ez az eddigi legjobb Naruto játék, sőt az egyik legjobban sikerült anime feldolgozás is, amely végre nem csak nevében, meg a felvonultatott karakterek tekintetében áll közel az animéhez, hanem hangulatában is. Komisz, pajkos, jópofa, pörgős game – pont olyan magával ragadó, mint a rajzfilm. Fiataloknak és örökifjaknak simán ajánlom.

NARUTO: RISE OF A NINJA

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

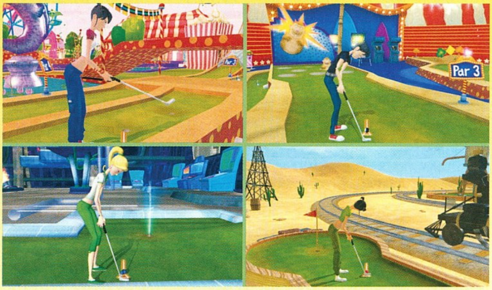
1-2 játékos, online, 720p

✔ a hangulat, a játékrendszer, a rajzfilmes közeg – minden
X az anime ismerete nélkül kicsit zagyva, nem túl változatos ellenfelek, lehetne hosszabb a sztori

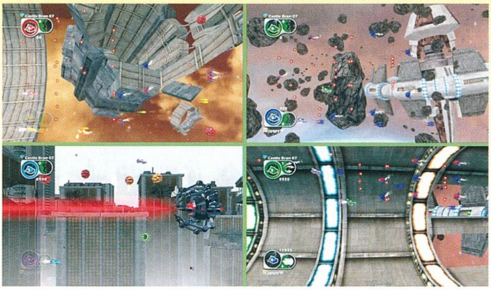
8.5 pont

XBOX LIVE ARCADE BEMUTATÓ

3D ULTRA MINIGOLF ADVENTURES



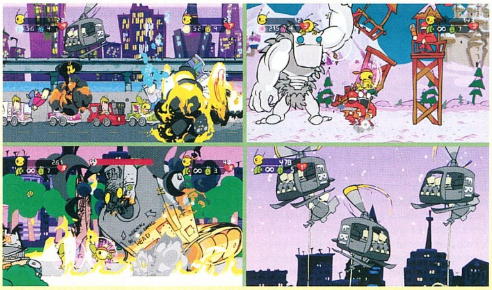
Jópofa minigolf játék a Wanako Studios-tól (Assault Heroes), melyben 36 egyedi pályán át golfozhatunk a leginkább Disney figurákra hajazó rajzfilmes szereplőkkel. A hangsúly semmiképpen sem holmi realisztikus szimuláción van, hanem a szórakoztatáson, egy könnyed irányítású vicces minigolfban, ahol a lehető legfurább pályákkal fogunk találkozni. A demóban pl. kipróbálható egy icipici (pár méteres átmérőjű) bolygó, ahol ha túl erősen lövünk, az űrben landol a labdánk. A pontos lövések kivitelezésére két féle irányítást is választhatunk, mind a kettő kitűnő. Tény, hogy 800 pontért kissé drága, de a 36 helyszín, valamint a pályaszerkesztő single módban is lekötnek egy darabig, de emellett ott van még a multiplay mód, ráadásul online is. Utóbbi még viccesebb a különböző power-upok egymás elleni bevetésével. Karaktereinket valamint labdáinkat többféle ruhában/mintázatban is választhatjuk.



AEGIS WING

Ingyenes(!) 2D-s shooter a Carbonated Games-től (Hexic, Uno) a Gradius vagy Ikaruga mintájára. A kooperatív módban 4-en is játszható űrhajós lövöldében oldalra scrollozva haladunk előre kitérve a temérdek akna és ellenséges lövedék elől. Alapfegyvereinken túl rendelkezéseinkre állnak extra speciális power-upok is. Habár irányításra könnyed, játékmenetre valahogy mégsem hagy mély nyomokat. Ugyanez igaz a grafikára is, hiszen hiába akadásmentes és korrekt technikailag (főleg ami a 3D-s hátteret illeti), hosszútávon valahogy mégis kissé szürke és egyhangú hatást kelt. Az ellenfelek sem túl változatosak, ha pedig valaki igazán komolyan nekiveselkedik, alig egy, legfeljebb két óra óra alatt legyűrheti a 6 szintet és a közben felbukkanó 4 bosst. Koopban összekapcsolódhatunk társainkkal, akik így 360 fokos szögben képesek tüzelni, miközben az egész bandát egyetlen játékos irányítja. Nem rossz, de nem is kiemelkedő darab, ellenben mégiscsak ingyen van, és már az online koop miatt is megér egy próbát.

ALIEN HOMINID HD



Egy kellemes ismerős az előző generációból. A poénos oldalra scrollozós 2D-s shooterben egy vérszomjas kis földönkívülit irányíthatunk, akinek az FBI ellopta az űrhajóját, mi pedig 16 szinten át küzdhetünk meg a visszaszerzéséért, ahol többek között FBI és KGB ügynökök, valamint veszedelmes robotok egész hada áll az utunkba. Az ugrabugrán és lövöldözésen túl számos speciális poénos támadás is rendelkezésünkre áll, pl. beszállhatunk kocsikba, leharaphatjuk az ellenség fejét, vagy a föld alá bújva leránthatjuk a mélybe az ügynököket. Az AH egy kőkemény ügyességi akciójáték, ahol kiváltképp a bossoknál megkövetelt a kifinomult reflex. A stílusos karakterek és pályák jól passzolnak a játék eszement jellegéhez, a 720p pedig kifejezetten jót tesz a szép színes grafikának. A sztori módon túl tucatnyi jópofa 2D-s minijátékkal is megkínálnak minket. 800 pont kifejezetten kellemes ár ezért a kötelező darabért, legalábbis a stílus rajongói számára mindenképpen.



BAND OF BUGS

Na erre sem kellett sokat várni, az Outpost Kaloki X óta elkezdtek szivárogni a tartalmasabb stratégiai árkádjátékok is Live-on. A Band of Bugs ezen játékok listáját bővíti, ahol Maalnak, egy boldogtalan bogárnak a bőrébe bújhatunk, aki beállt a királyi hadseregbe, legfőbb célja pedig, hogy megmentse a királynőt. A bogarak csatája egy táblás mezőn zajlik növények és sziklák közepette, ahol különböző képességű harcosokkal taktikázhatunk, hogy ki hányat lépjen, kit támadjon meg, vagy milyen speciális műveletet hajtson végre (pl. gyógyítás). A hangulatról pedig többek között az érdekes sztori, és a muris szereplők kommentárjai gondoskodnak. A bő tartalomért pedig nem csak a sztori mód, hanem az online multi is felelős, valamint számos alternatív küldetés, a pályaszerkesztőről nem is beszélve. Jópofa, ám kissé egyszerű taktikai stratégia a Ninjabee-től (Outpost Kaloki X, Cloning Clyde), mely igen hamar elnyerte a tetszésemet, 800 pontért pedig erősen ajánlott vételnek tartom.

Krisz


Ayakashi Ayashi
Különös történetek a Tenpou-korból
天保異聞
妖奇士
あやかし あやし
16
1843-ban járunk, az Edokorszak végén, tíz évvel azelőtt, hogy Perry kapitány fekete hajói megjelennek Japán partjainál, Edot (későbbi nevén Tokió) természetfeletti világból érkező szörnyek támadják. Az Ayashik, különleges képességeikkel hivatottak megvédeni az országot a betolakodóktól. Egy furcsa, néha nem teljesen evilági, de mégis nagyon emberi történet.
© SHO AIKAWA • BONES/MBS • ANX • dentsu
A másik éned
ANIMAX®
www.animaxtv.hu
akció kaland sci-fi humor romantika







Frédéric-Francois Chopin 1810. március elsején született Lengyelországban. A már kisgyermekként kivételes tehetségűnek mondott Chopin élete legalább annyira nem mindennapi, sőt tragikusan viszontagságos, mint amennyire egyet kell értenünk abban, hogy ő minden idők egyik legfantasztikusabb klasszikus zeneszerzője, akit nemes egyszerűséggel a zongoramuzsika császáraként tart számon az utókor. Elemi erejű, utánozhatatlan, hihetetlenül mély érzelmeket kiváltó, legfőképpen zongorára írt szerzeményei mindegyikében fellehetők a lengyel népzene sajátosságai. Chopin közvetlenül az 1830-as Varsói felkelés előtt hagyja el Lengyelországot, Ausztriába, majd Párizsba költözik, és ahogy legjobb barátai mondták róla, inkább a zene erejével harcol hazájáért, mint fegyverrel. A sors kegyetlen fintora, hogy az erős, szárnyaló, csapongó lelkű zeneszerzőtől fizikálisan elvette azt, amiből a másik oldalon bőven adott – Chopin tuberkulózist kap, amely egész életét megkeseríti. Szerelmi élete legalább annyira drámai, mint a sorsa: Párizsban megismerkedik a kor egyik ünnepelt romantikus írónőjével, a George Sand álnéven publikáló Aurore Dudevanttal. A meglehetősen maszkulin, sokakat gyakran megbotránkoztatva nadrágot viselő, férfiak jelenlétében szivarozó hölgy és a muzsikus között igazi lángoló szerelem bontakozik ki: a nő, addigi énjét meghazudtolva még arra is hajlandó, hogy Mallorca, az „örök napfény" szigetére költözzön Chopinnel, betegségét enyhítendő, ápolni, gondoskodni róla. Hiába.

1849. október 16. 22:48 perc. Párizs, Franciaország, Vendom tér. Viharos, szakadó esős éjszaka van. A nagybeteg Frédéric-Francois Chopin halálos ágyán fekszik. Ez a játék, az **Eternal Sonata**, Chopin utolsó álma…

POLKA

Nem mondhatom, hogy dúskálunk a japán stílusú, X360-ra készült RPG játékokban. Ebben a pillanatban – ha memóriám nem csal – mindössze a Blue Dragon az, ami a JRPG felé kacsintgató gamerek éhségét csillapítja – és hát az az igazság, hogy mindannyian tudjuk, a Blue Dragonnal igazán jóllakni nem lehet. Sokaknál, akik epedve várták és megvásárolták, a remény ugyan diadalmaskodott a tapasztalás felett, de a veterán erpégések tudták – ez game maximum ízletes előétel, de semmiképpen sem főfogás. Adta magát tehát, hogy minden szempár a Bandai Namco következő X360 JRPG dobására, a Japánban Trusty Bell, Japánon kívül Eternal Sonata néven megjelent programra szegeződjön.

Az Eternal Sonata – ha fogalmazhatok így – a „Chopin-jelenség" köré építkezik. Szándékosan használom ezt a furcsa kifejezést. Most, amikor ezt a tesztet írom, a hangszórókból a játék eredeti japán weboldalán hallható gyönyörűségesen szomorú, de mégis felemelő zongoramuzsika szól, immáron legalább 30 perce – és ha lehetőségem lenne arra, hogy ne csak szavakkal, de hanggal is át tudjam nektek adni azt, hogy milyen ez a game, egyszerűen csak bejátszanám ezt a zenét; ti pedig, ha elég érzékeny lelkek vagyok, a legelemibb emberi érzelmekkel megáldva (mely csak néha áldás, néha teher), egyből, mindenféle magyarázat nélkül tudnátok a választ.

Az Eternal Sonata egy *romantikus* JRPG. Összességében vizsgálva, szellemiségét, mondanivalóját, látványvilágát, zeneiségét nézve talán ez a legjobb szó rá. Nézzétek meg ezeket a képeket, amiket igyekeztem gondosan összeválogatni, hogy minél kifejezőbbek legyenek: hát nem a régi, klasszikus Disney rajzfilmek – a Hamupipőke, a Hófehérke – bájos szépsége, patyolattisztasága köszön vissza? Meseszép, ártatlan karakterek, habos-babos-fodros rokokó öltözékek, léleknyugtató virágos mezők, élettel, apró cuki állatokkal teli zöldellő erdők, a szivárvány minden árnyalatát felvonultató, pezsgő, ragyogó városok… de még a legsötétebb zugok, a legelvetemültebb ellenfelek sem sugallnak direktben félelmet, maximum utalnak rá – valóban álomszerű, lebegő utazásban lesz része annak, aki úgy dönt, végighallgatja az Örök Szonátát. A zene pedig… nos, az párját ritkítóan szívszorító, maga az angyalok zenéje. Valami olyan adalék, amiről beszélni nem lehet érdemben, amit szó nem tud leírni.

A történet szívbemarkoló képpel indít. Polka, egy bájos fiatal lányka leveti magát egy szakadékba azért, hogy élete feláldo-







ÁLMODTAM EGY VILÁGOT MAGAMNAK









zásával valakit megmentsen. Ez a tragikus felvezetés máris megadja az egész játék szomorkás alaphangulatát.

ALLEGRETTO / BEAT

Polka, a kis virágporárus lány halálos beteg. Képes arra, hogy mágiát használjon, hogy másokon segítsen, másokat meggyógyítson. Ez betegségének mellékhatása. Az emberek félnek tőle, és ez a teher szinte elemészti. Rövidesen azonban találkozik Chopinnel, és megtudja, az egész élete, az egész világ, amiben felnőtt, csak egy álom – a muzsikus álma. Elhatározza tehát, hogy nem szenved tovább: kis falujából Chopin oldalán elindul a nagyvilágba, kihasználva hátralevő rövid idejét, segítve a rászorulókat, ráadásul az uralkodót is meg kívánja győzni arról, hogy a lassan divatjamúlt virágpor is legalább olyan fontos gyógyszer, mint az egyre divatosabb ásványpor.

Allegretto és Beat utcagyerekek. Tolvajok. Rendszeresen kenyeret lopnak – azért, hogy a városuk alatt fekvő csatornarendszerben élő kölykök ne éhezzenek. Mert a kenyér drága. De nem azért, mert a boltos mohó lenne… hisz őt meg a magas adók sújtják. A fiúk úgy döntenek, elmennek a fővárosba, hogy elmondják az uralkodónak, mitől szenved a nép.

VIOLA / FALSETTO

Eddig, ezek alapján azt hiszem, egyetérthetünk abban, hogy egy mesteri, érzelemdús alaphelyzettel állunk szemben. Nézzük, hogyan sikerült tartalommal megtölteni a briliáns körítést.

JRPG. Sok, különböző tulajdonsággal felvértezett szereplő, fegyverek százai, felszerelések ezrei, megszámlálhatatlan tárgy, varázslatok, mágiák, fejlesztési, kombinálási lehetőségek tucatjai, melléküldetések – a Final Fatasy széria óta tudjuk, mik egy igazi mély JRPG alapismérvei. Mi van meg ezekből az Eternal Sonata-ban?

Mennyire érdekes dolog ez, még mondtam is korábban – az élet Chopinnek tehetségből bőven adott, ám az egészségétől, a hosszú élettől megfosztotta. És még így is örökre beírta magát a zeneművészet nagykönyvébe. Nos, valahol, gondolom, nem tudatosan törekedtek erre a készítők – bár ki tudja? –, de a játék is hasonló nyomvonalon halad, azaz a mesteri körítés mellé kifejezetten light tartalom társul; már ha a felsorolt összetevőket vizsgáljuk.

Az Eternal Sonata ugyanis egy eszményi szép, lineáris zongoradarab – mint egy kotta –, amit lejátszol, de improvizálásra, mellékutakra nem ad lehetőséget. Egy kifeszített zongorahúr – nyílegyenes, mutatja az irányt. Ez van, mondjuk ki: ez a játék nem a hardcore RPG-s réteg eredendő igényeinek kiszolgálására készült, legalábbis nem a szokásos értelemben véve. Halad a történet, sorra érkeznek az új szereplők, mindig jön eggyel jobb fegyver, eggyel jobb páncél, először egy kiegészítő, aztán kettő, a régieket eladod, és soha nem kell kombinálni, nem kell kavarni, nem kell agyalni, csak felpakolni az új cuccot, leverni a monsztát, és élvezni a sztorit. Nem fogsz elakadni, nem kell mellékküldetésekkel bíbelődnöd, rejtett dolgokat keresgélned. Nem kell hosszú órákon át tápolnod – elég, ha levered azokat az ellenfeleket, akik előtted vannak, az utadban állnak –, számtalan harcot megvívnod, és meghalni is csak egy-két bossharcnál fogsz, főleg a játék elején.

A harcok ebben a programban nem mások, mint apróbb intermezzók a történetben. Egy hihetetlenül gyönyörű történetben.

JAZZ / CLAVES

A harci rendszer is ehhez mérten egyszerű. Egy akció-orientált, valós idejű rendszert képzeljetek el, ahol van egy gomb a támadásra, egy a speckóra, egy meg a tárgyhasználatra. Amikor rád kerül a sor, ráversz egyet a monsztára, vagy rálősz, esetleg rávarázsolsz, ha kell gyógyítod magad, gyógyítod a társad, vagy bekapsz egy energiaitalt. Nem, nem én vagyok a felületes – ez ennyi. A karakterfejlődéssel együtt jár néhány karakterspecifikus támadás/varázslat kifejlődése, ezeket lehet cserélgetni, személyenként kettőt.

Ami újdonság, vagy érdekesség, az a fény/árnyék hatás. A csatamezőkön mindig vannak fényes és árnyékos helyek, a szereplőknek pedig vannak fény/árnyék speckóik. Állj be egy fényes pontra, gyógyítasz. Menj át egy árnyékosra, idézz meteort – ugyanazzal a gombbal. Egyszerű, könnyen alkalmazható.

Azt mondtam akció-orientált – nem véletlenül. A monszták általában folyamatosan változtatják helyüket, kihasználják ők is a terep adta lehetőségeket. Lehet, hogy a jópofa, fényben kis pattogó tök árnyékban vicsori óriástökké válik, a kis repülő denevér pedig sárkánnyá. Ennek függvényében neked is mozognod kell, erre a csapatállapot fejlődésével egyre kevesebb időd van, egyre jobban kell koncentrálni, gyorsan cselekedni. Védekezni is lehet, egy megfelelő pillanatban lenyomott gombbal, ami ugyan nem semlegesíti, de csökkenti a bekapott sebzést.

Tulajdonképpen a szisztéma ereje egyben a gyengesége is. Jó, mert egyszerű, mert kényelmes, nem annyira jó, mert repetitív. Egy idő után már félálomban, szinte gépiesen nyomod a meteorokat, osztod a kardcsapásokat, és még olyan helyzet sem sűrűn áll elő, hogy egyáltalán megszorulsz, kellemetlen szituba kerülsz. Előfordult, hogy gondom volt a cél meghatározásával: hét óra játék után sem jöttem rá, mitől függ pontosan, hogy a távolsági támadást használó embereim kire küldik az áldást (egy biztos: számít, merre néznek), és néha az sem volt egyértelmű, a gyógyítást ki fogja kapni. Mindenesetre ez sem volt túl frusztráló.

A játék legnagyobb hibája egy extra funkcióban testesül meg: a fotózásban. Az egyik szereplővel lehetőségünk van csataképeket készíteni, majd ezeket a boltokban eladni. A helyzet az, hogy a fotókért csillagászati összeget fizetnek, még a legrosszabbakért is, így már a sztori egynegyedénél egyszerűen elkölthetetlen mennyiségű pénzünk lesz. Gondolom nem kell ecsetelnem, milyen az, ha 200 darab maximumra gyógyító itallal megyünk bele minden egyes csatába… Kihívás = zéró.

SALSA / MARCH

A Eternal Sonata grafikája hihetetlen, szemet gyönyörködtető minden apró eleme, minden részlete. Tiszta, ártatlan, finom, kellemes, míves, könnyfakasztó. Tökéletes, hihetetlen, varázslatos, mint egy Chopin zenemű. Játszhatósága jó, apróbb kellemetlenségekkel. Szavatossága linearitása ellenére (3-4 apróbb mellékfeladat, plusz egy „tárgycserélgetős” opció, amely végigköveti a teljes játékot) abszolút jó, körülbelül 25 óra. Zenéje, hanghatásai messze a legjobbak, amit hosszú évek óta hallottam. Hangulata vitán felül kiváló.

Ez a játék az érzelmek felélesztésére, a gondolatok beindítására hivatott – kezeljétek hát ennek fényében. Végig áthatja a harmónia, a kecsesség, a könnyedség – még a legnehezebb pillanatokban is. Néha felemelő, néha lesújtó, és az benne a hihetetlen, hogy egyszerű, mégis a világ legkomplikáltabb, örök kérdéseit feszegető mondanivalója van, rémisztően modern, mai problémákkal. Tolvaj-e az, aki szükségből lop? Kapzsi-e a kereskedő, aki az állam nyomása alatt adja drágán a portékát? El lehet-e ítélni a közembert, aki fél az ismeretlentől? Miért tűnnek el a régi, jól bevált dolgok a világból, és miért vágyódunk az új, a divatos dolgok után? Miért esszük meg azt, amit fentről tömnek a szánkba? Félelmetes, ugye? Nem, nem a napi hírekből szemezgettem – hanem csak egy videojátékból. Egy mesés videojátékból. Az Eternal Sonata-ból. *(Külön köszönet Dreampagenek, hogy kölcsönadta a példányát tesztelésre.)*

Martin

ETERNAL SONATA

NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

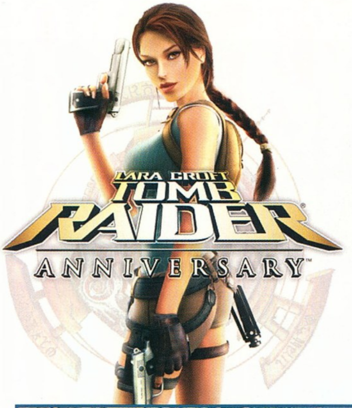
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos

✔ kábítóan szép, hozzá pazar történet, varázslatos zene
X néha cseppet uncsi harcok, túl könnyű

8 pont

LARA BÉBI HALHATATLAN!









Mielőtt a játék ismertetésébe belevágnék, mindenképp szólnom kell arról az épp a napokban kikerült infóról, miszerint a **Tomb Raider Anniversary** a hagyományos bolti verzió mellett immár a Marketplace-ről is elérhetővé vált. Persze nem ingyen: 1200-1200 pontot kérnek el a teljes kétlemezes kiszerelésért – a tranzakcióhoz csupán annyi szükséges, hogy rendelkezzél egy eredeti Tomb Raider Legenddel, mivel a letölthető Anniversary kiadvány annak kiegészítőjeként települ a merevlemezre. A Bonus Disc tartalmát tekintve azonban arra buzdítok mindenkit, hogy amennyiben lehet, csak a játékot töltse le, a másik fele egész egyszerűen nem ér meg 1200 pontot. Az extra lemez a dobozos verzióban egyébként normál DVD-ként funkcionál, azaz elindul sima asztali lejátszókon. Ami viszont rajta van, az maximum az abszolút Lara rajongókat elégítheti ki (illetve ha férfiak, még őket sem), mert roppant szegényes az egész: pár előzetesen, artworkön és a soundtracken kívül gyakorlatilag nincs rajta semmi, pedig legalább az eredeti játékot felpakolhatták volna rá. Sebaj, a lényeg, hogy akinek a birtokában van a Legend, és úgy gondolja, elég olcsón beújíthatja a szülinapi kiadványt.

Nos, ezzel a terjedelmes bevezetővel el is ment 1200 karakter, ami azért nem hiba, mivel Petúnia kisasszony már írt a játékról egy kimerítő elemzést a nyári összevont számban, így az én feladatom az X360-as verzió sajátosságaira szorítkozik; mely feladatot legegyszerűbben azzal tudnám le, ha röviden annyit mondanék: a Tomb Raider Anniversary a legelső rész történéseit dolgozza fel a Legend köntösébe bújva. Nem elég? Kérem. Lássunk mélyebbre a Tomb Raider zegzugos útvesztőin.

AZ ÖRÖK KALAND

Tomb Raider. Ez a cím a legtöbb gamernek azért mond valamit. Majdnem azt mondom, nem megszállott játékrajongó az, aki egyik részét sem próbálta. Lara Croft. A nőknek idol, a férfiaknak dögös maca. De mit jelent a gamereknek? A Tomb Raider az első „emberszerű" 3D-s platformjáték volt – az emberszerű jelző azért szükséges, mert mint 3D-s platform, a Mario 64 megelőzte őt jó fél évvel. A TR gyakorlatilag az olyan játékok 3D-be való ültetésének felel meg, mint a Flashback vagy a Prince of Persia (ez eredeti DOS-os). Ügyesen találta meg az utat a könnyed kalandoroknak való kihívás (lásd automata célzás-rásegítés), és a keményebb ügyességet-gondolkodást igénylő játéktípus között.

Az a helyzet, hogy az ember vénül, és ennek nap mint nap csalhatatlan jeleit látom, leginkább videojátékokkal kapcsolatban. Azt ugyanis sose gondoltam volna, hogy egyszer egy Tomb Raider nosztalgikus érzésekkel fog eltölteni – most ez is megtörtént. Világosan emlékszem '97 decemberére, mikor megkaptam az első PC-met, és a sok kölcsönkapott demo és teljes játék között ott volt a Tomb Raider is. Hősnőm egy hószitálás sújtotta hegycsúcson állt egy barlang bejárata előtt két, combjához erősített fegyverrel. Nyílt a bejárat, és percekkel később már farkasokkal és medvékkel hadakoztam. Klasszikus kaland ez, telis tele a filmekből jól ismert csapdákkal és titkokkal, ügyességi részekkel és megoldandó feladványokkal, vadregényes helyszíneken. Nagyot derültem, mikor a felújított változatban először megjelent a két farkas, majd az egyik folyosó végén hangosan morogva begördült a nagy maci. Az idő mit sem fogott rajtatok, barátaim, de az én fegyverem is még a helyén van; bumm, bumm, két luk a bundádon, majd a hulla rejtélyes módon felszívódik. He-he, azért pár dolog nem változott.

A LEGEND NYOMÁN

Tomb Raider Anniversary. Immáron HD. De hiszen már a Legenden kiámuldoztuk magunkat, ahhoz képest pedig mit sem változott a külcsín. Ami anno háromszög volt, az időközben szép domború lett, a vízeffekt parádézik, csak a kamera okozhat néha szívderítő pillanatokat, mely konstans állítgatásra szorul, de ez mit sem von le az élményekből. Lara arca is komoly kozmetikázáson ment át, már korántsem bámul olyan flegmatikus fejjel, hanem nagyon is életszerű mimikái vannak… bár a szája még mindig nem mozog. Az összképet csak apró grafikai glitchek borzolják, és nagyritkán framerate-esés is előfordul, de mindez nem számottevő. A készítők elvileg plusz játékidőt is préseltek a korongra, amit igazolni sajnos azért nem tudok, mert ennyire tisztán nem emlékszem az első részre, de azért némi változtatás itt-ott tetten érhető.

Tomb Raider Legend. A game egyértelműen a Legend motorját használja, számomra már egy kicsit túl „legendes" is lett, és emiatt némileg veszített exkluzív jellegéből – pár helyszínen járva már-már az volt az érzésem, hogy egyszerűen fogták és egy az egyben áttették ugyanazt –, de nyilván így volt ésszerű megoldani. Az irányításon sem változtattak a Legendhez képest, de ami ott is kiválóan bevált, az itt is. Mindezzel együtt az egész játékot inkább a klasszikus szelleme hatja át, mintsem az újra való törekvésé, de ezt nyilván nem is várta senki.

A Tomb Raider ma is roppant jól játszható, és most már szép is. Így kezdődött. Ideális karácsonyi ajándék lehet mindazok számára, akik anno az első résszel élték át a videojátékkal való találkozás életre szóló élményét. Persze ha ilyenre szánod el magad, talán mondanom sem kell, inkább egy dobozos verziót szerezz be.

Kobe

MARTIN BELESZÓL!

Remake vagy nem remake, nekem ez a game nagyon bejön. Érdekes módon eddig nem voltam keményvonalas Tomb Raider játékos, mostanában azonban előfordul, hogy megkívánom Larát, meg a vele való kalandotást. Rászoktatott valaki, aki nagyon keni-vágja a témát. Köszönöm, kedves Valaki.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

EIDOS
MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, WII

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, dd 5.1, 1080p

✔ klasszikus, és ezért jó
X klasszikus, de épp ezért „csak" jó

8 pont

MÁR CSAK HÉT NAP...



Félelem. Félni sokféle dologtól lehet, az emberiség pedig az esetek döntő többségében az erőszaktól, és önnön pusztításától tart leginkább. Az erőszak félelmet, a félelem rettegést, a rettegés pedig halált szül – nem túl felemelő gondolat, annyi biztos. Vajon hogyan érzett Winston Smith, mikor George Orwell alapműnek számító utópisztikus regényében, az 1984-ben a 101-es szoba előtt várta a halált? Feltehetően ugyanúgy, mint a F.E.A.R. magányos protagonistája: túlélni, és újfent túlélni.

A *Monolith* népszerű sorozatának legújabb felvonása, a **F.E.A.R. Files** is hasonló témát dolgoz fel, igaz a név csalóka lehet a sorozatban járatlanok számára. A F.E.A.R. valójában a First Encounter Assault Recon kifejezés rövidítése, amely egy olyan speciális osztag fedőnevét takarja, melyet csak paranormális tevékenységek, okkult hadviselés és démonológia ellen vet be az Egyesült Államok kormánya. A játékot fejlesztő Monolith neve nem ismeretlen a falramászós-ijesztgetős dózis kapcsán, hiszen az Alien vs. Predator második felvonása, vagy a meglepően kellemesre sikeredett Condemned kódsora is a srácok nevéhez fűződik. A neves elődök alkotta táptalaj anno olyannyira megfelelt a F.E.A.R. számára, hogy 2005-ben több ízben is elnyerte az év legjobb PC-s akciójátéka titulust. Miért? Mert a Monolith bebizonyította, hogy előre szkriptelt játékmenettel, illetve a nyomasztó és szorongásokkal teli helyzetekkel tömött FPS is lehet sikerjáték. A tökéletes programozói háttérrel (amelynek a folytatás kapcsán magyar vonatkozásai is akadtak), a japán horrorműfaj neves képviselőivel, valamint a frászt hozó stíluskártyák ügyes keverésével olyan leosztást produkáltak, amelyre azelőtt még nem nagyon volt példa. Ildomos volt tehát a folytatás elkészítése is, amely az eredeti történet után egy évvel, a F.E.A.R. Extraction Pointban, illetve a bárki számára ingyenesen elérhető totális multiplayer káoszban, a F.E.A.R. Combatban öltött testet. Az akkoriban impozáns látványt, az időlassítás mesteri kivitelezését, és a szinte tökéletes intelligenciát felvonultató produktum – bár az Extraction Point hiányosságai miatt vesztett népszerűségéből, de – kitermelte magának azt a nézőközönséget, amelynek kegyeiért konzolon is érdemes volt hadba szállni. Az első megmérettetést az alapjáték, és az első expanziós korong együttes színre lépése okozta, amelynek mérsékelt sikerével azonosulva a fejlesztők úgy döntöttek, itt az ideje a konzol-exkluzív folytatás elkészítésének is. Megszületett tehát a F.E.A.R. Files, amely egy különálló, ámde az alapjátékhoz köthető masszív küldetéslemez formájában érkezett el az Xbox 360-as tábor nagy (?) örömére.

Jogos a kérdőjel, hiszen a korong betétele után a tapasztalt F.E.A.R. játékos rögvest azonosul az arcon csapással: a lemezen található missziók fele már több mint egy éves anyag (Extraction Point), csupán a nemrégiben megjelent második PC-s expanzió, a Perseus Mandate jelent újabb pozitív löketet a paranoia skála mércéjén. Akkor mégis mi okozza az ellenállhatatlan csáberőt?

JELES AKCIÓHŐS

Egyedül a játékmenet. A F.E.A.R. Files, még ha nem is halmoz el extra tartalommal, de tartalmazza mindazt a lendületet és félelem-faktort, amelyet a méltán híres elődök. Az időlassítás funkcionális jelenléte mellett volt idő a fegyverarzenál tökéletesítésére, az eddig is zseniálisan teljesítő, önálló gondolkodásra és tanulásra (!) képes A.I. idomítására, illetve a hallucinogén, paranoiás helyzeteket, és sokkoló pillanatokat elénk táró játékmenet felpörgetésére. Lapos, fantáziátlan és akciómentes szaladgálásra senki se számítson: a F.E.A.R. Files-ben bizony taktikázni kell, és gyakran csak speciális képességeink megfelelő mixtúrájának köszönhető majd, hogy nem harapunk fűbe mindjárt a második összecsapás közben. Ne lepődjünk meg azon, ha az ellenség kommunikációs csatornáját lehallgatva, többszöri próbálkozást követően sem tudunk egyszerűen áthaladni az egyes fejezeteken: a démoni agresszor telepatikus kötelén rángatott bábhadserege ugyanis minden alkalommal eltérő taktikát alkalmaz a levadászásunkra, ezért pedig a környezet tárgyait sem rest bevetni. Eltorlaszolják az utat, barikádokat emelnek szekrényekből, asztalokból és hulladékból, gránátot dobnak a fejünkre, a tűzvonalunkat megkerülve támadnak hátba, de a kétkezi harcot sem vetik meg ellenünk. A sorozatra jellemző hallucinogén, gyakran lázas és arcpirítóan izgalmas démoni víziókat sem fogjuk hiányolni, annyi biztos: akár a történet alakulásában játszott szerepét, akár a villámgyorsan bevillanó, saját paráztatásunkért felelős víziókat vesszük górcső alá, a F.E.A.R. nem hazudtolja meg magát. A „Kör" effektus (az azonos című film teremtményével hírbe hozott gonosz), és a vérengző szörnyeteggé vált Vettel parancsnok fúzió minden pillanatban gondoskodik majd arról, hogy ne érezhessük magunkat a fogható valóság közelében. A szívbaj és a frász garantált, de… – és itt sajnos hosszú felsorolásba kell kezdenem – nem elégséges.

JELLEGTELEN PUSZTÍTÁS

A F.E.A.R. Files legnagyobb hiányossága meglepő módon, a jellegtelensége. Egy újabb, az alapjáték elemeiből felépített, csak részben újdonságot szolgáltató pár órácskás kaland, amely egyszerűen nem méltó a nextgen HD kifejezésre. A látvány ugyanis még valahol 2005 környékén ragadt, nyoma sincs a nagyfelbontású textúráknak, és az Xbox 360-tól elvárható, hajlepakolós effekt-orgiának. Ugyanazok az épületek, csatornák, gyártelepek és katonák, alig néhány új fegyver, unalmas pályák, és ellaposodó képi világ… csupa olyan jelzők, amely miatt a F.E.A.R. Files sokkal inkább tűnik rókabőrnek, mint teljes értékű játéknak – főleg egy Halo 3, vagy COD4 után. A Live-ra hegesztett multiplayer helyszínek ugyan még elfogadhatóak, hiszen akad néhány igazán jól játszható verzió belőlük, azonban az összképet elnézve 2007 decemberében a tartalom és a forma is elégtelenre vizsgázott. Nem állítom azt, hogy a F.E.A.R. Files egy rosszul sikerült játékprogram (hiszen az alapjáték narkotikuma most is erős idegméreg), de fogyasztása csak és kizárólag rajongóknak, vagy mániákusan rettegésre vágyó pszichopata lelkivilágú marconáknak ajánlott. Ezt elbaltáztátok [megint] srácok! Kár érte, sokkal többet vártunk tőle.

[Psycho-maniac] Stinger
stinger@576.hu







MARTIN BELESZÓL!

Nagyon-nagyon nem jött be nekem ez a game. A hátamon felállt a szőr tőle, ahogy kinéz, amilyenek az ellenfelek, ahogy mozognak, amilyenek a fegyverek. Szerintem katasztrofális. Én messze elkerülöm.



F.E.A.R. FILES

SIERRA ENTERTAINMENT / VIVENDI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

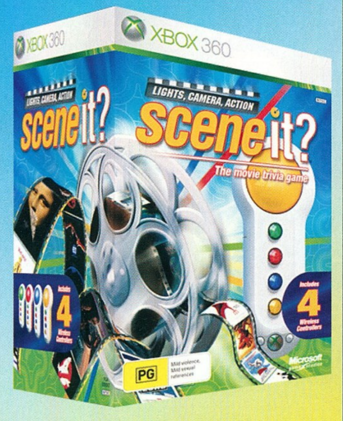
grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos (2-16 online), dd 5.1, 720p/1080i/1080p, voice, mentés 4 mb

✔ hamisítatlan fear hangulat, 2in1 expanzió
X megkopott látványvilág, alig néhány órás kikapcsolódással és kevés új tartalommal körítve

5 pont

FILMRAJONGÓK ELŐNYBEN





Úgy néz ki szépen lassan elkezd szivárogni 360-ra is a partijátékok hada, melyhez úgy gondolta a Microsoft, hogy megfelelő irányító is passzol, így a **Scene it? Lights, Camera, Action** kvízjátékkal egyben az E3-on bemutatott Big Button Padokat („Nagygombos vezérlőket") is felavatták. Rendkívül korrekt módon ráadásul a játékhoz mellékelték a 4 speciális kontrollert is, melyhez ugyanolyan áron juthatunk hozzá, mint más stuffok esetében. A nagyon igényes csomagolásban ráadásul még 4 pár Energizer ceruzaelemet is találtam, így nem volt más dolgom, mint az érzékelőt az egyik USB portba dugni az előlapon, és máris aktiválhattam mind a két padot, mindenféle kalibrálás nélkül. (Elvileg még szeptember körül kaptunk egy rendszerfrissítést Live-on, hogy a gép kompatibilis legyen a speciális irányítókkal, de elképzelhető, hogy már a játéklemezen is rajta van. Mindenesetre ha mégsem akarna működni, akkor valószínűleg ennek a hiánya miatt.) A vezeték nélküli kontrollerek infravörös technológiával működnek, egyedül arra figyeljünk, hogy az érzékelő vevője (miután lehúztuk róla a védőfóliát) lehetőleg felénk nézzen. Az irányítókon a négy színes gombon túl megtaláljuk a Backet, a Startot, és természetesen az Xbox Guide-ot, valamint egy digitális óriásgombot, az ún. „Buzz In"-t, mely 4 irányba klikkelhető, valamint középen benyomva aktiválható. Analóg karokat, ravaszokat, és bumpereket nem találunk rajta, így természetesen a hozzájuk passzoló játékokat is így írják meg, pl. a Viva Pinata: Party Animals-hez is alkalmas. A Scene it? ugyan működik hagyományos kontrollerrel is (a Buzz In gombot ilyenkor a d-pad helyettesíti), de közel sem olyan hangulatos, mint a Big Button Paddal.

Ennyit a hardverbemutatóról, most pedig nézzük a játékot. Nem nagyon hallottam eddig a „Scene it?" márkanévről, ám kisebb utána olvasás után kiderült, hogy nyugaton már számos DVD formátumú sikeres társasjátékot adtak ki a neve alatt, a *Lights, Camera, Action* pedig speciálisan 360-ra készült a mozirajongók számára, közel 2000 egészen új kérdéssel. A játékban nem találtam semmilyen karrierjellegű játékmódot, egy virtuális kvízjátékként kell elképzelni, ami elé bármikor leülhetünk egymagunk, vagy 3 további barátunkkal. A kétféle játékmód is csak annyiban különbözik, hogy a Party módban nincsen kommentár, nincsenek átvezetők, látjuk egymás válaszát, nem von le pontot a gép, ha rontunk, tehát szimplán egy „próbamód". A Play Now az igazi, amin belül a Short Play mindössze annyiban különbözik a Long Play-től, hogy az előbbiben körönként 3-3, utóbbiban pedig körönként 5-5 fejtörőcsoportot kapunk. A körök végén mindig folytathatjuk a játékot, ha szeretnénk. Közel két tucat fajta fejtörővel találkozunk, így a játék minden esetben változatos marad. Ott vannak pl. a filmbejátszások, amely után különböző kérdésekre kell válaszolni, vagy amikor hiányos poszterekről kell megmondani, hogy mely filmhez tartozik, vagy egy híres képkockáról kitalálni, hogy mi hiányzik róla, pl. ügyesen kimontírozzák E.T.-t a pajta bejáratánál, amikor a kisfiú megijed tőle. Rengeteg ötletes feladat található a játékban, a körítés pedig nagyon igényes és jópofa, gondolok itt például a vicces kommentátorra, vagy az animált filmstúdiós bejátszásokra. A kapott pontszámok attól is függnek, hogy ki milyen gyorsan nyomott helyesen, ám vigyázat, mert egyes köröknél helytelen válasznál pontosan azt az összeget is vonják le tőlünk, amit kaptunk volna. A körök végén aztán különböző bónuszpontokat is osztanak, pl. ha valaki egy fejtörősorozatnál az összes választ tudta, vagy aki a leggyorsabban válaszolt stb.

A Scene it?-nek egyetlen nagy hibája van, hogy még ha magyar is a dokumentáció, a játék angolul van, és sajna még egy árva feliratozást sem kapunk. Nagyon nehéz így felismerni idézeteket filmekből, még akkor is, ha magyarul rögtön beugrana. Ráadásul aki nem látogatja rendszeresen pl. az imdb-t, az igen nehezen fog ráhibázni, hogy a *Keresd a nőt* eredeti címe *Something about Mary*, a *Szomszéd nője mindig zöldebb*nek pedig *Grumpy Old Men*. Roppant frusztráló, hogy az idő fele azzal megy el, hogy még ha ismerjük is a filmet, a válaszok közül kell kibogozni, hogy melyik cím melyik lehet magyarul.

Ettől függetlenül jól szórakoztunk a párommal, még akkor is, ha a kérdések feléhez hozzá sem tudtunk szagolni. Az egyik legkeményebb talán az a fejtörő, amikor hangrészleteket hallhatunk egy-egy filmből. A Légy c. filmet (The Fly) is csak azért találtuk ki rögtön, mert pár héttel előtte néztük meg DVD-n, és Jeff Goldblum hangja amúgy is nagyon jellegzetes.

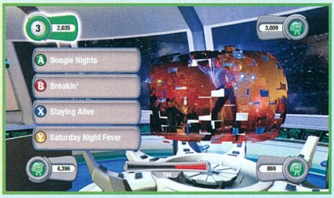
Mindenesetre multiban hangulatosnak tűnik, így esetleg érdemes vele próbálkozni kisebb összejövetelekkor, de egyedül néhány kör után rá lehet unni. Gyermekeknek nem csak az angoltudás hiánya, hanem úgy általában a kérdések nehézsége miatt sem ajánlanám. A filmtörténelem minden szegmenséből találunk példákat a kevésbé ismert színészeket is beleértve, de éppen ezért is szórakoztató idősebbeknél, ha a társaságból csak egy-két játékos tudja a választ. Mint virtuális kvízjáték tehát simán érhetne akár még 7-8 pontot is, ugyanis tényleg tartalmas és hangulatos, de nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy az angol nyelv miatt alapvetően nem a magyar piacra való, sajnos.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu











MARTIN BELESZÓL!

Kizárólag magyar nyelven lenne értelme forgalmazni Magyarországon, akkor viszont nagyon sikeres partijáték lehetne intelligensebb szellemben fogant összejöveteleken. A vetélkedőket ugyanis szinte mindenki komálja.

SCENE IT? LIGHTS, CAMERA, ACTION

MICROSOFT GAME STUDIOS / SCREENLIFE GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 4 játékos, dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, big button pad

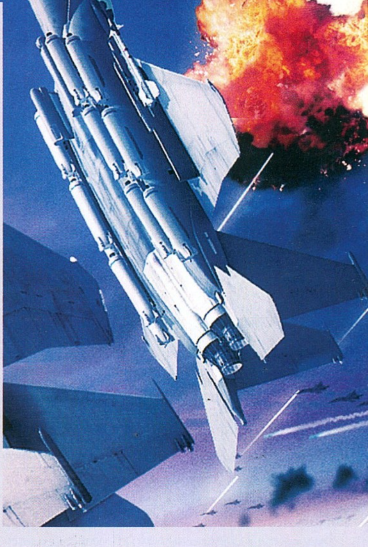
✔ remek filmes kvízjáték felnőtteknek, a 4 speciális irányító a csomag része
X az angol nyelv miatt sokak számára élvezhetetlen lesz, egyedül hamar megunható

6 pont

ULTRAFOKOZATÚ LÉGIDARÁLÓ



ACE COMBAT 6
Fires of Liberation







Egy életet átölelő hivatás lehet vadászgéppilótának lenni. Na de mi a helyzet akkor, ha csak óvatosan, szinte settenkedve közeledünk egy F22-es pilótafülkéjéhez? Gyurma módra bekukkantunk, a szemünket végigpásztázzuk a milliónyi műszeren, miközben óvatosan próbáljuk kitapogatni a leesett állkapocs maradványait a földön? Vagy inkább az alternatív cyberpornóra feszül rá a test, a kéz, és a látóidegek? Utóbbi minden bizonnyal egy időtakarékosabb és költséghatékonyabb megoldás, de az vitathatatlan, hogy akit a várva várt **Ace Combat 6** hátszele megérint, ott fej nem marad kopaszon, és torok sem marad szárazon… mert bizony ettől mindenki Maverickké, vagy Icemanná torzul – ha csak néhány órácskára is.

Miután izzadó tenyérrel lendítettem oda az Xbox 360 kontrollert az őt megillető helyre, az tűnt a legjobb választásnak, ha lehiggadok. Talán mégsem volt annyira jó ötlet bevetni az F22-A kódnevű, kétfokozatos darálót egy teljes repülőszázad ellen, ha azok nagy hatótávolságú, hő követő rakétákkal böfögték le a kötelékünk előfutárait. Jól van srác, taktikát váltunk: itt az ideje egy kis tanulásnak. Bizony nem kellett volna rögvest a száraz multiplayer medencébe fejest ugranom, amikor azt sem tudom, melyik a tűzgomb, mivel engedem ki a bombát, melyikkel fogom be a célt, és hasonlók. Merthogy a gyakorlás elengedhetetlen még akkor is, ha a bombasztikusra sikerült játék legnagyobb vonzerejét éppen, hogy az instant Xbox Live-os gigászi hadműveletek jelentik.

Porszem a gépezetben: mond ez nektek valamit? Az Ace Combat 6-ban elképesztően látványos, már-már felfoghatatlan tengeri, szárazföldi, légi, vízi ütközetekben vehet részt minden, a repülésre fogékony pilótatökmag. A játékban soha nem csak és kizárólag rajtad múlik egy hadművelet kivitelezése, de sikerült azt az egyensúlyt megteremteni, amellyel mégis alaposan meg lehet változtatni a csata kimenetelét. Az egyes missziók objektívái ugyanis nem egy, hanem gyakran öt-hat kiemelt szintű feladatot is elvárnak a fejét csak kapkodó játékostól, így a legtöbb esetben szinte kizárt, hogy a látvány és a leírhatatlan hangulat elcsavarta fejünk mindenre egyformán képes legyen összpontosítani. Ellenben, az egyes küldetések teljesítéséhez elég a főbb feladatokat ellátni, így nem törik meg az amúgy abszolút felejthető sztori, és továbbra is a kezdő lendülettel vethetjük magunkat bele a csatározásba. Nem árt azonban az egyes küldetéseket a különböző feladatok teljesítéséért újrajátszani, hiszen a megnyerhető bónusz tartalmak csak megfelelő százalékban kipörgetett játékmenet után kényeztetik a Top Gunokat, így az újrajátszási kényszer – ha ügyes megoldással is, de – rendkívül magas osztályzatot ér el.

Az egyjátékos kampányon végigrohanni ugyan nem nehéz (maximum hét és nyolc óra között ingadozik az átlagos játékidő), de a hat különböző helyszínen játszódó, tizenöt misszióban történő lefulladás olyan apróságokra hívja fel a figyelmet, amely nem elhanyagolható a játék kifinomultsága, profizmusa és elképesztő hangulata szempontjából. A harcokban pl. mindig eldöntheted, hogy milyen módon támogatod az alattad hajózó, melletted suhanó, vagy mögötted kullogó egységeket (újrajátszási kényszer +1) – ha a tökéletességre hajtasz, és többször újrajátszod az adott pályát, akkor bizony folyamatosan változó, és teljesen eltérő csatarendet találsz magad körül. Ha más oldalról közelíted meg a feladatot, vagy eltérő mozdulatot, esetleg objektívát részesítesz előnyben, akkor a szövetséges, vagy épp ellenséges hajók, vadászgépek, és egyéb mozgó céltárgyak másképp viselkednek majd. A döntés végleges következményeként „az élő harcmező" teljesen más harci helyzetet vesz fel, amely a süvítő gépágyúk, a dobhártyarepesztő robbanások, és a légi elhárító lövegek között cikázva nem elfelejtendő mozzanat. Ezt alátámasztandó, a méretes füstoszlopok közé bezuhanva halvány lila fogalmunk se lesz arról, hogy mi is történik valójában körülöttünk – persze, egy éles emelkedővel a sztratoszféra felé véve az irányt, mindenen lesz időnk gondolkozni, amíg valaki utánunk nem jön, és egy orbitális robbanó légycsapóval le nem pöccköl minket az égboltról.

Az egyetlen, valóban frusztráló tényezőnek talán a missziók előtti kötelező vadászgép, fegyver, és kötelezően támadandó célpont kiválasztását nevezném. Valószínűleg alternatív megoldást jelentene, ha a harc hevében akár másik társunk ezüstnyilába is átülhetnénk, hiszen az első nekifutáskor minimális az esélye, hogy a tökéletes kombinációt találjuk el. A megfelelő vadászgép és fegyverzet kiválasztása csak negyedórányi játék után nyer értelmet, bár lehetőség van egy fedező-támadó segítséget hívnunk, aki legalább gyors, ha már nem hatékony. Nélkülünk ugyanis csak félkarú óriás – igaz azt el kell ismerni, hogy bár kripli, de roppant zavaró az ellenséges rakéták számára, ahogy előttünk-mögöttünk cikázik. A harc hevében, egy-egy kutyaszorító helyzetben viszont nagyon jól jön, ha a mögöttünk sziszegő kígyót marni hagyjuk, ha ellenséges egerek lepik el a lyukat – hiszen nincs örömtelibb mozzanat, amikor ugrásszerűen megemelkedik a taktikai számítógépre kibiggyesztett ellenséges koporsó megrendelések száma.

A borzasztóan látványos és élvezetes légi csatározásokat mi dobhatná fel jobban, mint ha hús-vér célpontok ellen játszol – az Ace Combat 6 mindenre kiterjedően kihasználja az Xbox Live adta lehetőségeket, hiszen az Xbox 360 exkluzív szépség akár tizenhat jómadarat is elhordoz a hátán. Amikor pedig ordít a befogó detektor, te pedig egy váratlan, és vakmerő csavarral üldözöttből üldözővé válsz, miközben a szembejövő rakétáktól úgy szeleteled az égboltot, mint a bálna fara az iszapot… na az, az a pillanat felejthetetlen emlék marad.

Az Ace Combat 6 csatáiba nyakig elmerülni, egyáltalán nem nehéz feladat, sőt: az igazi kihívást az jelenti, ha masszívan ellenállunk a kísértésnek. Az Xbox 360-as tábor örülhet, hiszen végre olyan, eddig csak és kizárólag a Playstation mókusok számára elérhető csemegét zsebelhet be, amely rendkívül megnöveli a karácsonyfa alá pakolt ajándék választás pozitív kimenetelét. Az AC6 apró hibái (a „kit érdekel, hiszen sosem látom"-szerű elnagyolt textúrák, illetve a gázadás apró nehézségei) ellenére majdhogynem tökéletes produktum: észvesztően gyors, pazar és arcpirítóan látványos játékmenetével, co-opot is tartalmazó multijával tökéletes választás. Itt vagy még? Lekésed, ahogy a Live-on megindítjuk a magyar offenzívát a japó légierő ellen…

Lt. STR
[Bokorugró század]

MARTIN BELESZÓL!

Le a kalappal: ennél többet ebben a pillanatban nem kaphatsz a pénzedért, ha a légiharcok szerelmese vagy. Saját perszonális problémám, hogy ennek ellenére ez a game nekem egy kicsit „too much" – túl komplikált, túl bonyolult, túl összetett. Jobban szeretem az egyszerűbb, de szórakoztató repkedős megoldásokat (mint pl. a Blazing Angels 2).



ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

NAMCO BANDAI GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

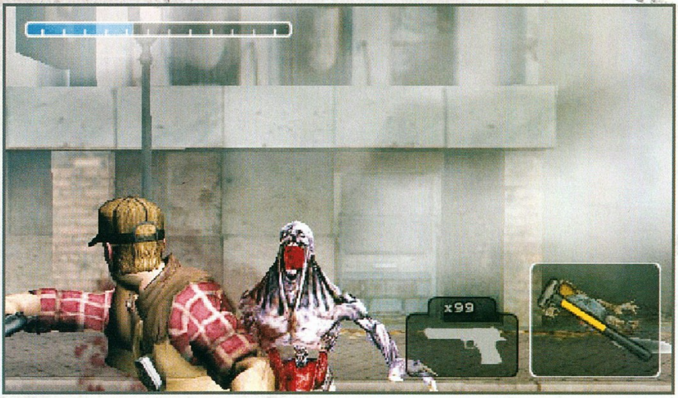
1 játékos (2-16 online),
dd 5.1, 720p/1080i, voice

✔ parádés légicsaták,
kettes fokozatra kapcsolva
– zseniális többjátékos hancúrozás
X aprócska malőrök, néhol eltúlzott árkád jelleg

8.5 pont

BOLDOGGÁ TETTÉL





Esetemben a túlélő horrorral, mint játékstílussal való legelső, ezáltal alapvető fontosságú és a későbbieket is meghatározó találkozás a Silent Hillen keresztül történt. Egészen pontosan a Silent Hill 2 demója vonható felelősségre a függőségért, melyet 2003 májusában volt szerencsém megtekinteni három szimpatikus fiatalember társaságában, és amelynek hála később odáig fajultunk, hogy világra hoztuk kis hazánk – bátran állíthatom – legszínvonalasabb rajongói weboldalát (www.silent-hill.hu). Az azóta eltelt néhány év során a stílus iránti elkötelezettségem állandósult, és az egyéb címek, sorozatok megismerése után sem változott – illetve inkább erősödött – azon véleményem: a survival horror koronázatlan királya a Silent Hill.

A gigantikus rajongói táborral rendelkező és méltán népszerű sorozat a Konami japán fejlesztőgárdája, a Team Silent profizmusát dicséri, mely csapat két külön egysége készítette az első és a harmadik, illetve a második és a negyedik részt. Mint tudjuk, az első és a harmadik felvonás a város, Alessa és Harry Mason családjának históriáját meséli el. A második és a negyedik ópusz némileg absztraktabb koncepcióval bír: az SH2 James Sunderland és felesége történetén keresztül magát a várost vesézi ki, míg a szériába nem tökéletesen illeszkedő negyedik rész, a The Room csupán a fő rosszfiú, Walter Sullivan személyén keresztül kötődik Silent Hillhez.

Most egy amerikai team, a Climax vette át a stafétabotot, hogy megkreálja a PSP legelső horrorjátékát, a szériának az Experience után második handheld exkluzív darabát, a **Silent Hill Origins**-t, mely az első, 1999-ben debütált rész eseményeit előlegezi meg, továbbá az egyes epizódok, sőt a tavaly megjelent film sztoriját igyekszik összekötni, ismét Alessát helyezvén fókuszba. Fontos megemlíteni az Origins hegesztésének honi vonatkozását: a magyar 3D Brigade művészeti outsourcing stúdió vállalt szerepet az in-game videók, karakterek és környezeti objektumok elkészítésében – büszkék lehetünk rájuk.

KEZDETBEN VALA A SÖTÉTSÉG...

A válaszható nehézségi szinttel ezúttal nem rendelkező legfrissebb eljövetelben egy magányos kamionsofőr, Travis Grady lett az a szerencsétlen kiválasztott, akinek fel kell vennie a harcot a torz jelenésekkel a józan észt próbára tevő helyszíneken. A nyitány ismerős lehet a veteránok számára: hősünk Silent Hill közelében kis híján elgázol egy fiatal lányt egy sötét és viharos éjszakán. Travis – ahelyett, hogy továbbhajtana, ezáltal igen gyorsan véget vetvén a történetnek :) – természetesen tudni akarja, ki volt a furcsa teremtés, így megáll és a leányzó nyomába ered. Az úton baktatva nemsokára a filmből ismerős tábla ötlik szemünkbe: „Welcome To Silent Hill”. Itt mondjuk felmerül a kérdés, hogy Travis saját jószántából jött-e a városba vagy az – Alessa személyén keresztül – őt is ugyanúgy magához vonzotta, mint az első három epizód főhősét... (Henry Townsend, a negyedik rész hírója a Walter utáni nyomozás révén vetődik Silent Hillbe.) Akárhogy is van, hamarosan egy égő házhoz érünk, amelyből borzalmas halálsikolyok szűrődnek ki, illetve egy furcsa nőt látunk elosonni. Mi sem természetesebb, hogy halálmegvető bátorsággal a lángok közé vetjük magunkat, majd néhány perces keresés után egy gyermek csúnyán összeégett, ám még lélegző testével rohanunk ki az ajtón.

Innentől kezdve Travis jó időre Silent Hill fogságába esik; bejárja a város legalább típusában ismerős helyszíneit, szörnyekkel harcol, rejtvényeket old meg, illetve elsősorban Alessa személyének titkait és saját elfeledett múltját kutatja. Az egy család tragédiáját elmesélő történet nem bővelkedik különösebb drámai csavarokban vagy meglepetésekben, habár a sztori kibontása folyamatosan adagolt és kellően hátborzongató, illetve sikeresen köti össze azt a korábbi négy epizódot, melyek idáig különböző nevekkel és lazán kapcsolódtak a közös tematikához.

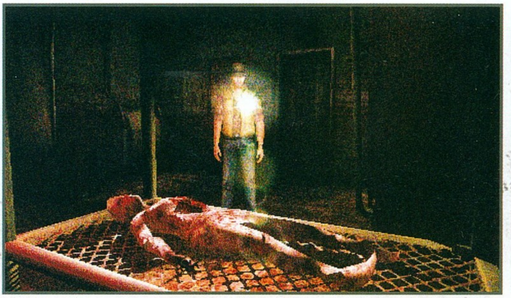
TÜKÖRKÉP

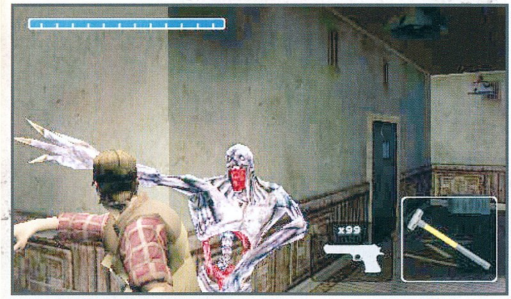
Mint korábban említettem volt, a rajongók / szimpatizánsok számára az Origins helyszínei részben vagy teljes egészében ismerősek lesznek, így legelső körben az Alchimella kórház, később hentesbolt, élelmiszer-áruház (pestieknek közért :), könyvesbolt, jókora motel, továbbá természetesen Silent Hill ködös és kihalt, elhagyatott autókkal és persze grasszáló szörnyekkel tarkított utcái. Ami újdonság, a Sedar Grove Sanitarium névre hallgató elmegyógyintézet, valamint az Artaud Színház. Az előbbi nekem azért tetszett különösen, mert eddig a pszichiátriai esetek mindig az aktuális kórház gyogyórészlegében voltak ábrázolva, most viszont egész, ráadásul igen terjedelmes intézményt járhatunk be keresztül-kasul az elmebajban való elmerülés végett. A színház is remek hátteret szolgáltat a hátborzongató és véres események bemutatásához.

Ahogy mindig, most is türelemre, kitartásra és alaposságra lesz szüksége annak a gamernek, aki a végére akar járni az Origins eseményeinek. Időnk legnagyobb részében egyik helyről a másikra vándorolunk, minden lehetséges dolgot megvizsgálunk (továbbra is az X-szel), minden ajtón megpróbálunk bejutni. Ehhez elengedhetetlen fontosságú a térkép, amit az aktuális helyszín bejáratához közel tudunk felvenni. Esszenciális, hogy mindig figyeljük, hol vagyunk éppen és még hol nem jártunk – elakadás nélkül haladni előre másképp nem lehetséges. A térképen (a menün kívül továbbra is a Háromszöggel hívható elő) a jelölések a szokásosak, a d-paddal pedig válthatunk a normális és a „másik” világra érvényes nézet között. Igen fontos, hogy a rózsaszínnel jelölt épületekbe be tudunk menni, ezek átjáróként szolgálnak a beszakadt, ezáltal járhatatlan utakon való továbbhaladáshoz. A soron következő célt piros karika jelöli.

A Silent Hill sorozat másik ismert vonása, hogy két világban játszódnak az események: a normálisban és a „másik világban” (Otherworld.) Utóbbi szokás szerint iszonytató, rozsdával és vérrel borított falakkal, az elmaradhatatlan rácsos felületekkel és a legsötétebb pszichológiai horror minden egyéb kellékével. Az előző részekben a két világ közti váltások a történetben előrehaladva a program által történtek; ezúttal viszont saját magunk úri kedve szerint járhatunk át egyikből a másikba a tükrök megérintésével. A célja ennek az, hogy a két világban az összes helyszín eltér egymástól és így más-más lokációkba juthatunk be. Ha teszem azt felszedünk egy tárgyat a normál világban, az gyakran















a másikban nyit meg egy ajtót, és eképpen kell a kettő univerzum között váltani oda-vissza, míg össze nem szedünk minden szükséges részletet a soron következő rejtvény megoldásához. Amennyiben gyakran tanulmányozzuk a térképet, igen logikus, hogy mikor kell tükröznünk, tehát ettől a „manuális" opciótól senki ne ijedjen meg.

A mentési pontokat piros háromszögek jelzik, melyek arányosan vannak elosztva, jól megközelíthető és logikus helyeken. Korlátlan számban, bármikor tudunk menteni.

HÁBORÚ ÉS BÉKE

A széria varázsának újabb fontos összetevőjét a rejtvények képezik. Mióta értesültem az Origins eljöveteléről, izgatottan vártam, hogy a fejtörők miatt kell-e megint több A4-es lapot telerajzolni, ahogy az a múltbéli epizódoknál divatozott (vagy a Nők Lapja horoszkóp rovatát hívni segítségül az első rész Nowhere helyszínének állatövi jegyes-oszlopos feladványánál... :) Nos, sajnos NEM. Egyrészt relatíve nincs sok rejtvény, másrészt pedig egy-két kivételtől eltekintve a puzzle-k igen egyszerűek; jó középszintű angollal senkinek nem lehet velük gondja. Ez tényleg csalódás; akinek volt szerencséje a Silent Hill 3-hoz „hard"-ra belőtt rejtvénynehézségi szinten, tudja, miről beszélek.

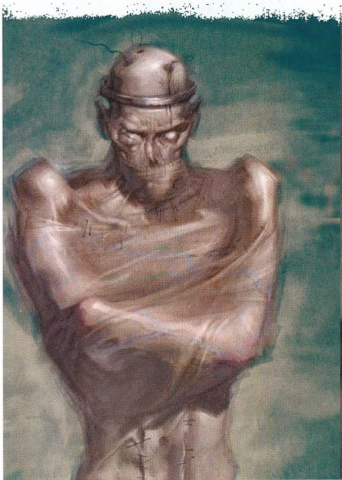
Az ellenfelekbe viszont igazán nem lehet belekötni. Habár a sima opponensekből alig tíz darab van, azok kellően rémisztőek és undorítóak. Bizonyos monsztrák csak bizonyos helyszíneken fordulnak elő: így a filmbeli változatnak megfelelően átszabott, izgi dekoltázzsal és tűsarkú szandival, ám groteszk, arcnélküli fejjel rendelkező nővérkék a kórházban és a szanatóriumban, a marionettre emlékeztető próbababa a színházban, valamint a Piramisfej karakterére hasonlító, szörnyeket trancsírozó Mészáros a hentesboltban és a konyhákban. A különböző szörnyek leküzdése eltérő stratégiát kíván – az egészen hatalmasoké és erőseké csupán négy mazsolát a bika vadászpuskából, tehát sokat trükközni azért továbbra sem kell.

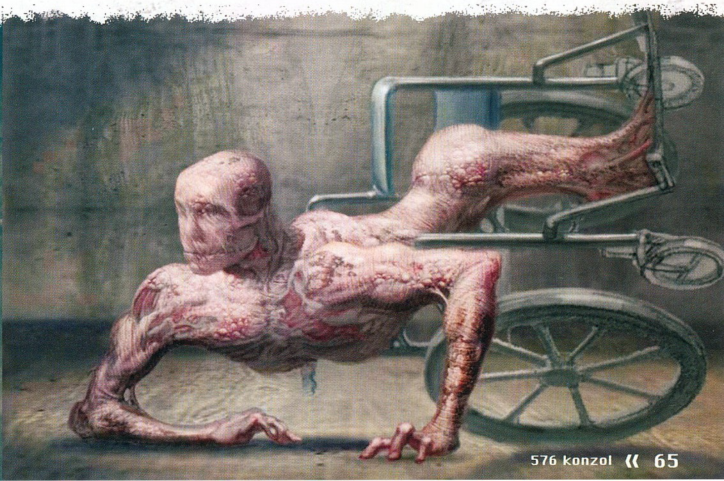
A harcoláshoz a lőszert nem igénylő „fegyverek" tekintetében finoman szólva egész arzenál áll a rendelkezésünkre, már-már a nevetségesség határát súrolva: kalapács, szike, hordozható tévé, nagy alkoholos üveg, kenyérpirító, írógép, fapalánk, különböző kések, dobozok, csavarkulcs, infúziós állvány, asztali lámpa, katana, vasvilla, lándzsa, biliárddákó, és ami csak van még. A legnagyobb vicc, hogy mindezeket Travis magánál tartja (még akkor is, ha a játékok döntő többsége esetében elfogadjuk azt a tényt, hogy „ilyen nincs a valóságban", nem pedig megjegyezzük ezt elmarasztalóan, mint Palkó tette volt a Soul Calibur 3 közben... :) Bármennyit felszedhetünk a különböző típusokból, eképpen a leltárban igen hosszadalmas átlapozni a készletet, amikor egy valamirevaló eszköz kiválasztásán fáradozunk. Ezek a tárgyak nem tartósak, előbb-utóbb eltörnek, az SH4-ben bevezetett gyakorlatnak megfelelően. A lőfegyverek tekintetében már jobb a helyzet, összesen hatfélét fogunk felvenni belőlük a játék végéig. Ezek közül újdonság a céllövészetben használt pisztoly, az amerikai hadsereg szolgálati fegyvere, illetve az elefántölő .44-es kéziágyú, a megszokott shoti és vadászpuskák mellett. Értelemszerűen az erősebb masináknál spóroljunk a munícióval, ahol lehet, és tartogassuk azt a bossokra. Egyébként nagyon sok esetben, főleg Silent Hill szörnyben bővelkedő utcáin nincs értelme különösebben leállni harcolni, inkább iszkoljunk el a teremtmények mellett – DE lehetőség szerint járjunk be minden utcát, nagyon sok felszedhető tárgyat fogunk találni.

Magát a harc mikéntjét nem kell túl sokat ragoznom: az R-rel célzunk, az X-szel lövünk. Van némi egyszerű gombnyomkodás, amikor az ellenfeleink elkapnak, továbbá a The Roomból ismert erőgyűjtés a lesújtás előtt. Szörnyeink földre kerülésük után még hagyományosan rángatóznak, ilyenkor odamenve melléjük a célzás mellőzésével nyomjunk egy utolsó X-et, hogy elcsendesedjenek – egyébként felállnak ismét. A csata során szerzett sebesüléseinket a hagyományos gyógyító szerekkel ápolhatjuk, így energiaitallal, gyógyitallal, elsősegély-csomaggal és ampullával. A bossok leküzdése sem különösebben nehéz, egyszerűen spóroljunk a komolyabb munícióval és gyógyító tárgyakkal, azt' lőjük őket szana s széjjel, mindenféle bonyi taktika mellőzésével.

CSENDES MENYORSZÁG

Pont ezen sorok begépelésének napján olvastam a fórumunkon, hogy vannak olyanok, akik kételkednek abban, hogy egy túlélő horrorjáték tudja ugyanazt az élményt közvetíteni handhelden, mint nagykonzolon. Nos, az ő figyelmükbe ajánlom

















melegen, hogy kössenek közelebbi ismeretséget egy PSP-n keresztül a Silent Hill Origins-szal, csak olykor nehogy lef*ssák a lábszárukat, ha éjszaka, a fények mellőzésével és a fülhallgató alkalmazásával egyes jelenetek olykor a szívinfarktushoz közeli állapotot idézik elő.

Ami az érem egyik oldalát illeti, a Climax szinte tökéletesen hű maradt a Silent Hill örökségéhez: elképesztően részletes környezetek, hajmeresztő karaktertervezés és a visszataszító rothadás mindenütt jelenlevő atmoszférája. A rendkívül látványos fényviszonyok tökéletesen sikerültek a PSP-n. Az emberi karakterek ábrázolása a korábbi részekhez képest ugyan kissé elnagyolt és sarkos, de ennyi belefér az amúgy csillagos ötös grafikába.

Látványilag nekem inkább a kamerával gyűlt meg a bajom olykor. Ahol nem rögzített, ott legelőször szemből mutatja Travist, és csak bizonyos távolságig elbattyogva tehetjük a nézetet a hírő háta mögé az L gombbal. Ez akkor igazán problémás, amikor valahova belépve rögtön ránk veti magát egy szörnyfajzat, mivel ilyenkor a képen továbbra is csak Travist látjuk, a fenevadat nem. Mit van mit tenni, célzás és konstans tüzelés vagy csapkodás, de a nehezebb ellenfelek közel kerülve még így is komoly sebesüléseket tudnak okozni, melyek elkerülhetőek lennének egy dinamikusabb kamerával. Amúgy sima kanyarodás utáni haladáskor is nehezen követi az operatőr Travist rendes hátulnézetben, tehát szinte egyfeszt az L-t kell nyomkodnunk a játék során, ha az első három rész példaértékű ábrázolását akarjuk viszontlátni.

Az érem másik oldala a zene, amire szintén igaz az előző négy rész muzikális szegmensére kimondott és vitathatatlan ítélet: zseniális. Akira Yamaoka zseniális. Nagy szerencsénkre a neves alkotóművész szárnyai alá vette az Origins-t is, ennél fogva már a nyitócím alatt felcsendülő nóta olyan, hogy bepisilne tőle a gyönyörűségtől még az is, aki mondjuk egy Official Soundtrack cédéről hallja külön, és egyébként fogalma sincs, mi az a Silent Hill. Több ehhez hasonló ópusz is felcsendül a játékban, de rajtuk túl az aláfestő, hangulatfokozó futamok és környezeti zajok is tökéletesek – az ember frankón elcsodálkozik, hányféle csattanást, durranást, kaparászást, zihálást, vízcseppek csöpögését sikerült az UMD-re préselni az amúgy is elképesztő zenei anyag felett. Kevés játékban találkoztam eddig ilyen szintű profizmussal és ennyire a választott témához illő audióval.

MARTIN BELESZÓL!

Olyan szempontból kihagyhatatlan a game, hogy ez az első handheld Silent Hill (és az előző rész is jó régen jelent már meg), de mint a nagy sorozatoknál általában, én azért inkább a vélhetően pazar nextgen verziót várom. Mondjuk annyira nem is várom, mert nem kenyerem ez a kőkemény horror, azonkívül tökhülye vagyok a túl bonyolult sztorik megértéséhez. Menni előre és lőni, az az én világom... :)

NYUGTALAN ÁLMAIMBAN LÁTOM AZT A VÁROST...

A PSP mögött álló, a játékmenetre vonatkozó koncepció rövid, küldetéses jellegű anyagokat tételez fel. Nos, a Silent Hill Origins-nél ez nem így van, mivel az előző „nagy" részekhez hasonlóan teljesen elmerülünk a történésekben, amelyek között csak akkor van némi szünet, ha mondjuk végeztünk az egyik nagy helyszínnel. Azaz ezt a játékot kevéssé lehet öt-tíz perces intervallumokban lezavarni – bár egy Silent Hilltől szerintem nem is felületes, habkönnyű mókázást vár el az ember.

Mint korábban említettem, a rejtvények száma és nehézségi szintje is elmarad az eddigi összes részben megszokottól, illetve az elején nem lehet még akció nehézségi szintet választani sem. Jó pont jár viszont azért, hogy számos extrát és háromféle végződést kaphatunk: a legelső végigjátszáskor jót, utána pedig a rossz és az UFO ending is előhozható. Viszont ami miatt még sok szó fogja érni a Climax háza táját, az a bizony kevés innováció, hiszen kisebb változásokkal lényegében ugyanazt kapjunk, amit az első három részben (és néhol a negyedikben) tapasztaltunk. Szerintem a rajongói közösség sokat fog még vitatkozni azon, ez mennyiben jó vagy rossz; mivel a többség csalódott a The Roomban, ők hozzám hasonlóan örömmel üdvözölhetik a szívet melengetően ismerős dolgokat, viszont akik nagyobb, netán forradalmi újításokra számítanak, azokat ki kell ábrándítsam.

Mint a handheld első túlélő horror címe, szerintem akkor is remekbeszabott alkotással állunk szemben. Azon Silent Hill rajongóknak, akik a negyedik epizód után ismét némi tradicionális élményre vágynak kedvenc szellemvárosukban, ezen felül a részeken átívelő történet pár sötét pontjára is fényt akarnak deríteni, minden vitán felül állóan ajánlom az Origins beszerzését. Továbbá ha valaki még csak most ismerkedne a sorozattal, számára sem lenne érthetetlen az Eredet sztorija, nyugodtan kezdheti ezzel. A többi horrorrajongónak pedig szintén pazar ajándék a fa alatt; a stílus még így év végén is kevés új címet kínál bármely platformra, vegyétek, vigyétek!

Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet kíván mindenkinek:

Petúnia
petunia@tombraider.hu

SILENT HILL: ORIGINS

KONAMI / CLIMAX STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos

✔ tökéletesen visszaadja a régebbi részek hangulatát, új dolgokra derül fény a történetben
X kevés újítás, lehetne hosszabb

8 pont









A DS exkluzív és pazar Sonic Rush után már épp itt volt az ideje annak, hogy a PSP is kapjon egy jól összerakott, értékelhető Sonic epizódot. Sajnos az első **Sonic Rivals** nem ilyen volt, a PSP grafikai színvonalát erősen alulról nyaldosó bevezetés nem csak ronda, de közel játszhatatlan is volt értelmetlen megkötései és logikátlan játékmenete miatt. A folytatás alig egy év leforgása alatt született meg és minden előzetes aggodalom ellenére minden szempontból jobb, mint elődje.

RIVÁLISOK

Történeti szempontból természetesen hozza a szokásos „szedjük össze az összes eddigi klisét, tegyük be egy turmixgépbe, aztán kenjük a játékosok arcára az elkészült masszát" elgondolásból építkezik. A gonosz szerepében még mindig Eggman tündököl, aki a változatosság kedvéért minden fortélyát beveti, elrabolva chao-kat és egyéb nyalánkságokat. A nagy csavart egy felmerülő kérdés adja: ki pofozza le az örök gonoszt ezúttal? A Sonic sorozat már ismert hősei olyannyira nem tudnak dönteni, hogy végül egy nagy versenybe kezdenek – aki elsőként szakítja át a célszalagot, az rendezheti át Eggman arcszerkezetét.

A karakterkínálat impozáns, már a kezdetekkor mind a nyolc hőst felajánlja: nem csak Sonic, de Tails, Knuckles, Rogue, Silver és Espio, valamint Shadow és Metal Sonic is választható.

A játékmenet két jól elkülöníthető részre oszlik: a Rivals-ben már bemutatott versenyzésre, valamint a Knockout módozatra. Utóbbi leginkább a Super Smash Bros.-t idézi fel és körülbelül ugyanolyan is: nem túl széles aréna szerű terep, tereptárgyak és két egymás torkának eső hős, akik nem csak a szokásos gyűrűket gyűjtögetik, de mindent meg is tesznek azért, hogy a másik fél a menet végére a földön kiterítve feküdjön, kincseitől megfosztva természetesen.

De ez inkább csak intermezzo, az igazi hangsúly a versenyzésen van. A képernyőn most már nem egy, hanem rögtön két pályaszakasz fut, párhuzamosan egymás mellett. A választott páros két tagja azonos körülmények között próbál felülkerekedni, lehagyva a másikat, elsőként fejezve be a versenyt, útközben összeszedve a lehető legtöbb gyűrűt. A rivális nem hagyja magát és neked sem kell: menet közben power-upokat felvéve gyorsulhatsz, szerezhetsz pajzsot, vagy letehetsz olyan meglepetést a mögötted száguldónak, amely garantáltan megállítja egy pár másodpercre, így jelentős előnnyel haladhatsz tovább. Ha te lennél a szenvedő alany már nem kell aggódnod, a folytatásban ez nem jár a verseny azonnali elvesztésével, onnan folytatod, ahol megálltál, sőt, egy másik útvonalat is választhatsz: a Rivals 2-ben jóval változatosabb a pályaszerkezet, több alternatív résszel bővítve ki az elsődleges útszakaszt.

A harmadik játékmód a Tag Mode, ahol időzített bombákat kell aggatni egymásra. Komolyabb változatosságot a többjátékos FPS-ekből átemelt King of the Hill tartogat, ahol a feladat egy adott terület elfoglalása és folyamatos védelme. A szépségei leginkább a multiplayer opció során jönnek ki, két főt támogatva ad hoc és game sharing állapotban egyaránt.

Grafikailag jelentőset lép előre a folytatás: továbbra is teljes 3D-ben pompázik, de rögzített kamerával, 2D-s hatást imitálva. A stabil framerate mellé remek sebességérzet társul, mely remekül feldobja a változatos színekben pompázó, kifejezetten tetszetős és nagy magasságokban gondolkozó pályaszerkezetet. Ha már negatívumot kell találni, akkor az mindenképp az audio oldalon keresendő: a karakterek szinkronjai hihetetlenül gyatrák, érezhetően az alacsony költségvetés áldozatai, na meg a nem túl ötletes dialógusoké: ennyire sivár, ötlettelen és értelmetlen párbeszéd még nem szerepelt egy Sonic epizódban sem és remélhetőleg még egyszer nem is fog.

A Sonic Rivals 2 minden szempontból jobb, mint az elődje. Nem klasszikus Sonic epizód hanem annak egy modern, a piac igényeihez igazított változata, amely nem csak szép, de rendkívül szórakoztató is – kivéve a harmatgyenge Knockout játékmódot.

W









MARTIN BELESZÓL!

Valahogy Sonic-nak nem sikerült úgy a túlélés, mint nintendós vetélytársának, Mariónak...

SONIC RIVALS 2

SEGA / BACKBONE ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1 - 2 játékos (2 online), wifi

✔ remek sebességérzet
X gyenge történet és dialógusok, a knockout mód béna

6.5 pont

SÍFRÁSZ



















Sajnos vagy nem sajnos, de ettől még tény marad: menthetetlenül beköszöntött a tél. A hőmérséklet fagypont alatt, a kipirult arcok és a Michelin bábukra emlékeztető ruházatú emberek látványa jelzi ezt a legjobban, na meg persze a városszerte megjelenő forralt bor standok. A téli sportok szerelmeseinek ez maga a Kánaán, de mit tehet akkor az ember, ha eltört a sílécе / nincs korcsolyája vagy csak szimplán szegény, esetleg gyűlöli az egészet, de azért az otthona melegében szívesen űzne valami téli sportot? Természetesen szépen vesz egy erre szakosodott játékot, belesüpped a fotelba és szórakozik, miközben úgy tesz, mintha sportolna. Egyszerű.

AMPER

A **Freak Out Extreme Freeride** szerencsére nem akarja magát túl komolyan venni: nem szimulátor, hanem vérbeli árkád síőrület, ráadásul viccesre vett körítéssel. Már a kandalló övezte menü is könnyed hangvétellel kecsegtet, a karakterválasztás pedig hozza az elvárhatót. Nagyon laza, nagyon fiatal fiúk és lányok várnak arra, hogy választás után felcsatolják a lécet, rendbe tegyék a kötést és megkezdjék száguldásukat lefelé a lejtőn, egészen a biztos sík terepig.

MARTIN BELESZÓL!

Inkább egy menet klasszikus Pac-Man, mint ez.

Összesen 4 hegy roppant meredek lejtője vár arra, hogy meghódításra kerüljön. Nagy különbség nincs köztük, mindegyik hatalmas, vastag hóréteggel borított terep, időnként elhelyezett természetes akadályokkal: nagy sziklákkal, fákkal, hótorlaszokkal. Alapjáraton, az elsődleges játékmódban nincs különösebben túlbonyolítva a dolog, szép, nyugodt tempóban siklasz lefelé, útközben trükközve, gyűjtve a pontokat.

Minden karakter közel másfél tucat mozdulatot képes kipréselni magából, már amikor az irányítás engedi – az esetek többségében nem fogja. A Freak Out első körben ott bukik el, hogy néha közel kontrollálhatatlan. Nem elég, hogy már az alapvető irányváltoztatás is képes akár egy másodpercet is késni néhanapján, de a kép mélységének szinte teljes hiánya miatt azt sem lehet rendesen belőni, hogy mikor érdemes elrugaszkodni, befér-e még az a szaltó landolás előtt, ésatöbbi, ésatöbbi. Gamepaddal mindjárt más lenne a helyzet, de az sajnos nem áll rendelkezésre.

A 4 hegy egy fikarcnyit sem különbözik egymástól: az elrendezés, a tereptárgyak és maga az egész környezet mintha a már látott szakaszok tükörképe lenne. A legérdekesebb mégis az a síelési technika, amellyel a képernyő közepére helyezett szereplő operál – a lába térdig a hóba süllyed, a térde furán görnyed, testtartása meg annyi van, mint egy preparált bölénynek.

Változatosságot a Misszió módozat hoz, ami körülbelül teljesen ugyanaz, mint a már vázolt opció, csak jóval több feladattal. A menet itt is a hegy tetejéről indul egy barátságos helikopteres landolással – bár a helikopter és a síelő között SEMMI kapcsolat sincs, sőt, hősünk alteste nem is látszódik mert a hegy teteje nemes egyszerűséggel elnyelni – onnantól jön a lejtmenet, menet közben meg lehet teljesíteni annyi feladatot, amennyi épp sikerül. No persze az első egy óra itt is a nagy bukdácsolásról fog szólni, aztán vagy sikerül belerázódni, vagy nem.

A Free Ride nem elég, hogy egy sima iparosmunka amely leginkább az SSX / Amped széria hátszelét lovagolná meg, de még éppenséggel szépnek sem nevezhető. Ugyan a PS2-es verzió került átírásra, már az sem volt éppen a legszebb darab. Különösebb baj nem lenne vele ha: 1. menet közben nem veszett volna el a mélységérzet és nem tűnne úgy, mintha a pálya síkban lenne, ami nem túl szerencsés mikor az egész az ugrások és a trükkök megfelelő időzítéséről szól, amihez azért elégé ajánlott a terep ismerete; 2. ha nem hemzsegne a bugoktól. Állandó jelenség a főhős testrészeinek teljes eltűnése, a tereptárgyak egymásba olvadása, a textúrák eltűnése. És ne feledkezzünk meg arról sem, hogy az UMD képtelen tartani az iramot a zenével, a muzsika folyamatosan akad, néha magával rántva a játékot is.

PSP-n sajnos a témában eléggé szegényes a kínálat, de az biztos, hogy ha valaki téli sportra vágyik, legyen az síelés vagy snowboard, inkább az SSX-et emelje le a polcról – a Freak Outot jobb, ha betemeti a hó.

W

FREAK OUT – EXTREME FREERIDE

JOWOOD
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos, wifi

✔ jó zenei kínálat
X bugos, sivár

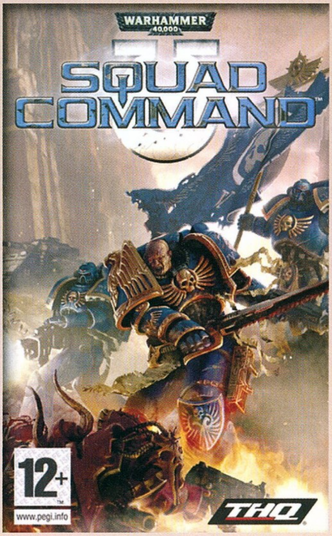
3 pont

KICSI ÓLOMKATONÁM















Reneszánszukat élik kézikonzolokon a körökre osztott taktikai / stratégiai játékok, és bár ezek közül az Advance Wars és a Final Fantasy Tactics kivételével egyik sem volt képes igazán átütő üzleti sikereket elérni az elmúlt évek során, a kisszámú, de annál fanatikusabb rajongó szívesen vesz minden új próbálkozást és megjelenést. Az idén éppen huszadik születésnapját ünneplő Warhammer 40K pontosan ebben a stílusban indult hódító útjára annak idején, csak éppen nem videojáték formájában, hanem asztal mellett, egyszerű szabályokkal, ólomfigurákkal és dobókockákkal. Ha ma megnézzük, hogy a Games Workshop hova jutott ezalatt a két évtized alatt, igazán lenyűgöző kép tárul elénk: könyvek százai, rengeteg megjelent számítógépes- és videojáték, több milliónyi kifestésre vágyó figura (műanyag és ólom egyaránt), egyénileg megépített terepasztalok sokasága és a stílusosan Warhammer Fantasy névre keresztelt kistestvér bizonyítja, hogy kevés népszerűbb világ létezik a (negyvenegyedik évszázadba) menekülni vágyók között.

VALÓS DÖNTÉSEK HELYETT

Magyar nyelven is könyvek tucatjai jelentek meg a témában, így aki igazán képet szeretne kapni a WH világ sajátos világáról és hangulatáról, annak bátor szívvel ajánlom ezeket. Kanyarodjunk azonban vissza a **Squad Command**hoz: a legapróbb részletekig kidolgozott univerzum és a dicső múlt egy igazán átütő erejű alkotást ígért, amit azonban ezzel szemben kaptunk, azt nem fogja megbocsátani a Császár. Ha már úgyis a nyolcvanas évek felé kalandoztunk el egy pillanat erejéig, akkor emlékezzünk meg a Laser Squad című játékról, amely annak idején lefektette a nyugati (ebben a kontextusban értsd: nem japán) körökre osztott stratégiai játékok alapjait, überelni pedig csak évekkel később sikerült az UFO sorozattal. Ebben a mesterműben néhány fős csapatot szerelhettünk fel mindenféle fegyverekkel, aztán körökre osztott, actionpontos rendszerben lépkedhettünk és lövöldözhettünk velük. A Warhammer 40K pontosan erről szól, minden küldetés előtt adott számú egységet kell felszerelnünk és harcba indítanunk a Káosz erőivel szemben. A sztori végig háttérbe van szorítva, a kevésbé hardcore játékosok által pedig olyannyira gyűlölt mikro-menedzsmentnek sem találjuk nyomait. Fixen kapjuk az előre meghatározott egységeket, a felszerelésük is kimerül abban, hogy A, B, vagy esetleg a későbbiek során megnyitott C fegyvert aggatjuk rájuk, aztán már indulhat is a küldetés. Ugyanaz a feladat tizenötször. Nem



viccelek, az „irts ki minden ellenfelet” visszaköszön szinte minden pályán, bár néhol bátortalan kísérletet tesznek a designerek arra, hogy ezeket kiszínezzék „irts ki három tornyot” vagy „találd meg a járművet és utána irts ki minden ellenfelet” típusú objektívákkal. A körünkben adott számú akciópontból gazdálkodhatunk és választhatunk a lövés és mozgás opciók közül (lehet guggolni is, az ingyen van), illetve az elsődleges és másodlagos fegyvert cserélgethetjük. Nincs túlbonyolítva a dolog, a Laser Squaddal kapcsolatban nosztalgikus érzelmekkel bírók szíve meg is dobban néhány perc erejéig, aztán elgondolkodik a játékos arról, hogy vajon ami húsz éve működőképes elképzelés volt, az megállja-e a helyét ma is. A válasz egyértelműen nem, és ezen semmiféle retro-irányultság nem változtat.

EZER SEBBŐL VÉRZŐ KATONÁK

A fentiek mellett is lehetne ugyanakkor szinte tökéletes a WH40K, de korántsem az. Néhány percnyi játék után nagyon hiányozni kezd a négyzetrács, és nem mindig értjük, hogy amit a képernyőn egy pixel választ el egymástól, aközött miért van négy akciópontnyi különbség, ha mozogni akarunk. A másik komoly probléma a kamerakezeléssel, egészen pontosan annak hiányával van. Állandó probléma a körökre osztott játékoknál az ellenfél körének lassúsága, ezt jelen esetben úgy próbálták meg orvosolni, hogy nagyjából egyszerre lépnek az ellenfelek, így viszont a kamera nem tudja követni a cselekedeteiket és hacsak nem a taktikai térképet nézzük, lemaradunk mindenről. Meghalt két egységem? Mikor? Hol? Miért?

„De egészen biztosan elviszi a hangulat a hátán a produktumot, nem igaz?” – kérdezhetik reménykedve a rajongók. Ideig-óráig valóban nagy örömöt okoz, hogy könyvekben olvasott vagy figuraként kedvelt egységek megelevenednek a Squad Commandban, azonban egész egyszerűen nem elég nagy a változatosság ahhoz, hogy ez a lelkesedés a teljes játék alatt fennmaradjon. Néha egy-egy új egység és fegyver persze hoz némi változatosságot az amúgy kicsit szürkés összképbe, de a pályák sem az igaziak és egyedül a valóban meseszép és tökéletes átvezető videókról üvölt, hogy ez bizony Warhammer.



ÖKRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA?

Stratégiai játékról lévén szó, természetesen a multiplayer alapkövetelmény, így ott jóval hosszabb szórakozást képes nyújtani, mint a rövid egyjátékos kampány. Előre borítékolható, hogy a készítők minden törekvése ellenére is csak a hardcore arcok fogják kihasználni ezt a funkciót, ugyanis hiába sikerült a játékmenetet és a változatosságot szinte a végletekig leegyszerűsíteni, maga a játék meglehetősen nehéz tud lenni (az AI például kimondottan alattomosan cselekszik, ami örömteli), aki kellően megedződik a küldetések során, az pokoli ellenfél lehet a multis küzdelmekben.

Nem ismerem a fejlesztés hátterét, de attól tartok, túl sok és rossz kompromisszumos döntést kellett meghozniuk a fejlesztőknek, hogy eladhatóvá tegyék a Squad Commandot, és elég rossz pontokon húzták meg a tartalmat. Nem is összetett, nem is könnyű, nyomokban warhammeres csupán – ki fogja ezt megvenni? Várhatóan majd a teljesen valószínűtlenül hibrid összetételű DS-közönség, ha arra is megjelenik a közeljövőben.

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Fél életemet adnám most már egy nextgen WH40K FPS-ért. Egy olyanért, mint a CoD4, azzal a grafikával! Amiben gőgös eldákat és mocskos orkokat gyilkolhatnék, rendházam erődjét védhetném a Káosz őrült gárdistáival szemben, törtető Land Raiderek lövegtornyaiból osztanám a halált a csatamezőkön, vagy száguldó Land Speederekkel a levegőből, lánckarddal aprítanám az eretnekeket, a boszorkányokat – mindenkit, aki a Magasságos Istencsászár birodalmát veszélyezteti.

WARHAMMER 40,000: SQUAD COMMAND

THQ / REDLYNX
MÁS VERZIÓ: DS

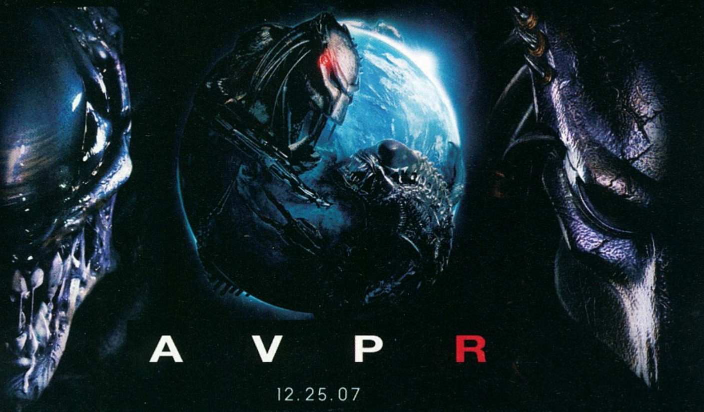
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos (8 online)
mentés 256 kb

✔ nehéz, van benne kihívás
X unalmas és hiányzik belőle az igazi tartalom

6 pont

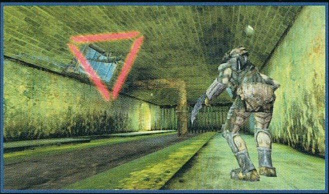
FELTÁMAD A HALÁL, DE NEM ÉLVEZI













Alienekből és predátorokból sosem lehet elég. Ripley kisasszony ugyan már lassan 11. éve távol van a nagy futurisztikus mészárlástól, de azért a szelleme még mindig köztünk jár. Már amikor sikerül lecsalogatni a Földre: ha sikerül is, nem biztos, hogy sikerrel. A két nagy lény egymásnak eresztése szült már remek gyermeket és igazi szörnyeteget is, de Hollywood és a játékipar nem adja fel, újra és újra megpróbálja, ez alkalommal hordozható formában, kissé visszafogott körítéssel.

NYALD KI A SZEMFENEKEM

Történet szintjén nagyon nincs túlbonyolítva a helyzet: egy meg nem nevezett probléma miatt egy facehuggerekkel teli predátorhajó zuhan le, egyenesen az idilli Föld bolygó közepébe. Te, mint az egyszemélyes „Predator nyomozati osztály" tagja azt a feladatot kapod, hogy deritsd ki, mi sült el balul és ha már arra jársz, irtsd ki azt a párszázezer alient, aki időközben kikelt a nem túl barátságos emberekből – persze közben ügyelj arra is, hogy eltakarítsd a predátorok minden nyomát, plusz ha lehet ne nagyon mészárold le a teljes földi hadsereget, mert azt megszívlelnék.

Egyszerű történethez egyszerű játék párosul, az **AVP Requiem** nem több egy szimpla, lineáris akciójátéknál, minimális mozgásszabadsággal: a térképen ugyan mindig három helyszín közül választhatsz, de abban biztos lehetsz, hogy a szálak végül egy közös végpontba futnak össze, ami hozza a papírformát és elhozza a hentesek álmát a véget nem érő kaszabolás képében.

A kaszabolás azért nem az egyetlen fegyver, jó predátorhoz illően a teljes kelléktár feltűnik. Már alapjáraton elérhető a vállra szerelt miniágyú, az éjszakai és a hőlátó kamera, na meg persze a teljes álcázás. Mindez értelemszerűen komoly erőforrás igénnyel rendelkezik, a rendelkezésre álló energia mennyiségről egy diszkrét csík ad tájékoztatást, ami valami csoda folytán mintha örökké kitartana, hiába is lövi el szegény Predator Paks teljes évi termelését.

A pályaszerkesztők nagyon nem bonyolították túl a dolgot, A-ból B-pontba kell eljutnod egy nyilegyenes folyosón, ami néha erdőnek, néha ürhajónak, néha meg egy városnak álcázva. De ahogy a környezet, úgy a harc sem túl változatos és nem is éppen játékosbarát: a szokásos kameraproblémák néhol a Requiemet is sújtják, úgyhogy ne tessék meglepődni, ha az amúgy 80%-ban vaksötét helyszíneken úgy apad le az életerőcsík, hogy közben egyáltalán nem tiszta, hogy ki s honnan támad.

A problémát a belső nézet orvosolná, de nem túl sikeresen. Ugyan így könnyebb a célpont kijelölése, de cserébe alaposan leszűkül a belátható látótér. Különösebben nincs is szükség a használatára, 2-3 lövés vagy 4-5 kaszabolás után bárki padlót fog. A missziók teljesítése után járó becsületpontok szerepe rejtély: gyűlni gyűlnek, de hogy pontosan mire is lehetne használni őket az nagyon nem derült ki, lévén a Predator tárgyai varázsütésre, maguktól lépnek egy nagyot előre az evolúciós létrán.

Van persze multiplayer mód is, de nagyon korlátozott formában, mindössze két játékost támogatva, azt sem a szokványos módon: nem egymással, hanem a géppel kell megküzdeni egy adott időkereten belül. Ha az óra a nullához ér, a meccsnek vége... és ennyi.

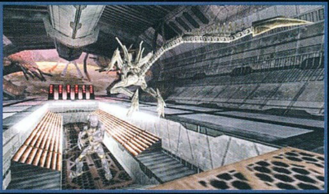
A Requiem gyengeségeit talán még ellensúlyozni tudná egy erős grafikus megjelenítés, de a teljesítmény valahogy így sem hozza az elvárható szintet. Nem elég, hogy alapjáraton minden pálya vaksötét, a pályaszerkezet lineárisabb, mint a Doom 3 csőszerkezete, hozzá még jönnek az olyan nyalánkságok, mint a három darab textúra folyamatos ismétlése – amelynél unalmasabbat és rondábbat nehéz alkotni –, a gyenge speciális effektusok és persze az elmaradhatatlan bugok.

E-A-T-M-E

Ha felcsapnánk egy szótárt, akkor a középszerűség címszó alatt minden bizonnyal az Alien vs Predator: Requiem szerepelne. Egyszerűen semmi olyan nincs benne, amely már ne szerepelt volna az elmúlt 13-14 év összes hasonszőrű játékában. A drága licencelési procedúra ezért kár volt: ha nem az a fajta ember vagy, akinek az ágyában nem plüssmaci hanem egy facehugger pihen, akkor súlyos aszály, esetleg lakatlan szigetre tévedés esetén ajánlott az AVP. Vagy talán még akkor sem, kókuszokkal is izgalmasabb focizni, főleg cipő nélkül. De a Wilson labdát se felejtjük!

W







MARTIN BELESZÓL!

Most már csak a SEGA alienes játékában bízok. Ha az sem válik be, feladom. Nem igaz, nem hiszem el, hogy egy ilyen zseniális alapanyagból nem lehet jó játékot készíteni. Elég lenne rátenni egy FPS-t az Unreal motorra, és megcsinálni az Aliens filmet egy az egyben. Sírnék örömömben.

ALIEN VS PREDATOR: REQUIEM

SIERRA ENTERTAINMENT / REBELLION
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1- 2 játékos (2 online), wifi

✔ alienek és predátorok
X ronda, unalmas

5 pont

A SÖTÉTSÉG UTÁN







Ma már történelem az örömteli 2003-as év, amikor az akkortájt még teljesen ismeretlen cégnek, a Nippon Ichinek megérkezett az első SRPG-je, a Disgaea. Akkoriban még nem lehetett tudni, hogy színvonalában és minőségében egy kiváló sorozat kezdődarabjával állunk szemben. Csak annyi látszott, hogy egy bámulatosan humoros, kellemes anyagot kaptunk kézhez. Sőt továbbmegyek: én akkor úgy éreztem – amit tartok ma is –, hogy talán a PS2 legjobb SRPG-je volt.

Egészen különleges élmény tehát így pár év távlatából az új PSP változatot tesztelni. Nem csak az eltelt idő keltette nosztalgia miatt érdekes ez a teszt. A múlt számban számoltunk be a Final Fantasy Tactics PSP változatásról. Örömteli, hogy két ilyen ütős SRPG érkezett a gépre. Ebből kifolyólag szinte adja magát az összehasonlítás kérdése. Ez azonban nem olyan könnyű. A két játék bár ugyanazt a stílust képviseli, mégis teljes mértékben eltérő. A FFT tökéletessége mellett persze a Disgaea valamelyest elmarad, ám még így is a legjobbak között van.

A Disgaea húzóereje több tényező együttes jelenlétén múlik. Az első néhány perc alatt világossá válik a progi legnagyobb erénye, a humoros történet! Egy nagyon király, egyfolytában poénokat dobáló sztorit ismerhetünk meg. Mondjuk fontos kiemelni, hogy ehhez a humorhoz kell egy bizonyos befogadó készség. Azok fogják maximálisan értékelni a sztorit, akik bírják az animék jellegzetes poénjait. Ellenkező esetben öt perc után sarokba hajítjuk a programot, bár óriási hiba lenne így tenni. A történet izgalmas, hisz nem mindennapi módon az Alvilág letaszított gonosz urát kell sikerre vezetnünk. Név szerint Laharlról van szó, az ő királyságát veszélyeztetik még gonoszabb erők. Persze nem lenne NIS szoftver a Disgaea, ha a főhőse, Laharl, nem hasonlítana inkább egy kamaszgyerekre, mint egy komoly királyra. Ez főleg akkor nyilvánul meg, amikor céltáblájává válik legfőbb segítője, Etna állandó cinikus megjegyzéseinek, mely az elején a program humorának forrása. A sztori kapcsán fontos megemlíteni a PSP változat legérdekesebb újítását a PS2-eshez képest. Ha végigvisszük a programot és elolvassuk Etna naplóját mindegyik fejezetben, akkor választhatóvá válik az úgynevezett Etna Mode. Itt a történet alternatív változatával ismerkedhetünk meg. A különbség lényeges! Etna Mode-ban játszva, a játék elején, miközben Etna Laharlt próbálja felébreszteni, véletlenül megöli a királyt! Ezzel Etna lép elő főszereplővé, így az ő nézőpontjából játszhatjuk végig a történetet. Ez még a PS2-es veteránoknak is élvezetes lesz, mivel számtalan újdonságot tartogat számunkra. (Itt jegyezném meg, hogy ha rögtön be akarjátok hozni Etnát főszereplőnek, akkor a főcímnél álljatok a Start feliratra, majd nyomjátok be a Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, X gombokat egymás után. Etna hangja jelzi, ha sikerült, majd indítva a játékot, jöhet az új sztori.)

De nemcsak egy új történetet préseltek bele a játékba. Ezúttal érdekes bónuszok is helyet kaptak. Meg lehet küzdeni a második rész főszereplőivel, vagy a Makai Kingdom főhősével Zettával. Érdekesség, hogy a NIS játékai – Disgaea 1-2, La Pucelle Tactics, Phantom Brave – egy univerzumban játszódnak, így vannak visszatérő karakterek és átfedések a sztorikban. Jó példa erre Laharl, aki majd minden NIS stuffban feltűnik. Emellett új játékmódok is vannak, de lehet akár többed magunkkal nyomni az anyagot.



A játék másik kiemelkedő pozitívuma a harci rendszere. Látszólag egyszerűnek tűnik, valójában azonban egy rendkívül kimunkált és összetett rendszer. Éppen ezért teljesen felesleges itt bele menni ezen az egy oldalon a részletekbe, legyen annyi elég, hogy a taktikus FFT veteránok is megtalálják vele a számításukat. Az elején az oktató részek segítik a ráhangolódást. Később pedig meglehetősen addiktív hatással van az emberre, mert rendkívül nagy kihívással kecsegtet. A kulcs a Geo szimbólumokban lesz, ezeket kell jól kihasználnunk a siker érdekében. Vigyázni kell, mert az AI nem buta, tehát jól el lehet lenni a programmal. Már csak azért is mert a kastélyunk, mely egyben a központ is, számtalan lehetőséget biztosít az időtöltésre. Lehet tárgyakat szerezni, amihez egy külön labirintusban kell harcolnunk (Item World). A legjobb és legerősebb része a játéknak a kastélyban található. Fergeteges karakterkészítő rendszerre gondolok. A manánkat felhasználva egészen elképesztő mennyiségű és változatos karaktereket hozhatunk létre, melyeket aztán harcban előhívhatunk. A történet és a harci rendszer mellett ezek az elemek melyek biztosítják a Digaea tartalmasságát, sőt a legjobbak közé emelik.

A grafikára egy szavunk sem lehet. Nekem már PS2-n is tetszett, PSP-re nagyon jól áll ez a grafika, sőt, mintha egy árnyalatnyit még jobban is nézne ki, mint a nagygépes változaton. A zenék és hangok kiválóan egészítik ki azt az egészen felemelő hangulatot, mely a játékot körülveszi. Már csak a japán szinkron miatt is, mivel ahogy PS2-őn, itt is megtartották az eredeti hangsávot.

A **Disgaea: Afternoon of Darkness**-sel teljes mértékben elégedett voltam, mert hasonlóan a FFT-hez, nem csak egy egyszerű portot vehetünk kézbe, hanem az új történet és az extrák miatt egy egészen kiválóan feltuningolt anyagot (remélem hasonló színvonalon, jön még néhány NIS anyag a gépre). Mindezek mellett egy színvonalas SRPG-t kaptak megint a PSP tulajok, ami a rajongóknak kötelező darab!

V. Miki



MARTIN BELESZÓL!

A NIS nem tud hibázni, ez tény – de hol van már az első újgenerációs játék PS3-ra? HOL? Irgumburgum!

DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS

NIS AMERICA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos

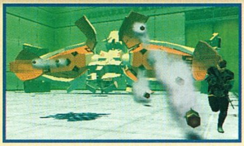
✔ hangulatos, humoros és egészen tartalmas
X nem mindenkinek jön be ez a hangulat

9 pont

PORTABLE OPS MÍNUSZ







Lassan kezdtünk hozzászokni, hogy a Metal Gear sága jeles darabjai a piacra dobásuk után nagyjából egy évvel kibővített, extra tartalommal alaposan feldúsított formában is megjelennek (Substance, Subsistence), így a közel tökéletes **Portable Ops „Plus”** alcímmel ellátott kiadása is igazi csemegének ígérkezett – egészen addig, amíg ki nem derült, hogy egyszerű kiegészítőről van szó, nem az alapjáték feltuningolt változatáról. Annak idején a PSP állóvízhez hasonlatos multiplayer világában képes volt jelentősebb hullámokat kelteni a Portable Ops, így a Konami elérkezettnek látta az időt egy olyan gyorsan és olcsón elkészíthető kiegészítő megjelentetésére, amely teljes mértékben a többjátékos élményre koncentrál.

Óriási hibát követtek el.

Képzeljétek el az alapkoncepciót (cikk: 2007/2. szám) történetvezérelt egyjátékos „kampány” nélkül – eleve a sztorit nélkülöző MGS, mint elképzelés abszurd –, és megkapjátok cikkünk tárgyát. Mielőtt a sorozat összes rajongója a szívéhez kap, természetesen lehet játszani egyedül is. Mi több, erre szüksége is lesz, mert a karakterek megnyitása és fejlesztése csak így lehetséges. Azonban mindez teljesen alárendelt szerepet tölt csak be, a korábbi történeti szálak elvarratlanok maradnak, a kérdéseinkre semmi választ nem kapunk, ellenben megpróbálnak minket kárpótolni sok megnyitható karakterrel (itt van mindenki, aki számít, pl. a negyedik részből öreg Snake) és jó pár egymással nem igazán összefüggő küldetéssel. Ennek ellenére a hiányérzetünket mégsem sikerül csillapítani, hiszen bejött egy olyan, az eddigi Metal Gearekben ismeretlen tényező is, a karakterek kőkemény fejlesztése. Minél többet játszol offline, annál erősebb csapatot vihetsz magaddal az on-line menetekre, így nem feltétlenül a jobb játékos nyeri a multis összecsapást, hanem az, aki több időt ölt bele a küldetésekbe.

Hogy jó hírt is mondjak, azért teljes egészében nem sikerült földig rombolni és porig alázni az elődöt, a tökéletes grafika, zene és gördülékeny játékmenet megmaradt, és jó néhány új elemmel bővült a lehetőségek tárháza. Egészen elképesztő, hogy mennyire rágyúrtak az egymás elleni küzdelemre, még nagykonzolokon is egyedülállónak számítana a nagyszerű chat- és lobby-rendszer, ráadásul a Shooting Range nevű új multimód (adott idő alatt kell minél több célpontot levadászni a saját csapatunknak) is szórakoztató ideig-óráig.

Szomorú, de ha pl. 360-as játék lenne a Portable Ops, 400 pontért árulnák ezt a kiegészítőt az online piacon. Ez önmagában mindent elmond róla, mint ahogy a budget ár és az egyelőre bizonytalan európai megjelenés is árulkodó – a magyar viszonyokat figyelembe véve sajnos elképzelhető, hogy még a hat pont is durva túlzás.

Vega
vega576@freemail.hu





MGS: PORTABLE OPS PLUS

KONAMI / KOJIMA PRODUCTIONS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

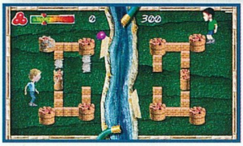
1 játékos (1-6 multiban), online mentés 512 kb

✔ a metal gear univerzum összes fontosabb karaktere benne van
X kizárólag multiplayer játékként értékelhető

6 pont

NICE









Filmből játékot csinálni nem nagy mulatság: a határidő szoros, a költségvetés alacsony, a sablon játékstílus pedig nem nyújt nagy teret az újításoknak. Filmből játékot csinálni az alapanyag után 3 évvel viszont már valóságos öngyilkos vállalkozás, hisz a mozgókép már nincs a köztudatban. De ez mit sem von le a **Napoleon Dynamite** értékéből, a 2004-es MTV szponzorálta másfél órás őrület nem csak a kasszáknál, de a kritikusoknál is jól teljesített, eredeti gárdájának, eszement történetének és száraz humorának köszönhetően. Játék formába átültetni nem egyszerű, de a Crave / 7 Studios megpróbálja, több-kevesebb sikerrel.

Csodák csodája a hivatalos adaptáció nem platformer, nem beat'em-up, hanem minijáték gyűjtemény, 25 darabot számláló kollekció. Nagyvonalakban követi a film történetét, de hogy teljes legyen az élvezet több apróbb szálat is belefűz a folyamba. Ahhoz, hogy értékeld a stílusát és az elvontságát, ismerned kell a filmet – mert a NP leginkább Napoleon négy éves gyerek színvonalához méltó rajzaira épül. Sárkányok, tündérek és motorbiciklik csapnak össze a képernyőn, több játékstílust felvonultatva útközben. A klasszikus „nyomd le a megfelelő gombot a megfelelő időben” elképzelés mellett tárgygyűjtögetés, kidobós szerepel a repertoárban, egy közös jellemzővel: minden minijáték három nehézségi szintben pörgethető ki, a teljes kínálat teljesítése után megnyitható extrákkal. Nem mintha lenne bármi értelme vagy szerepe Napoleon és Pedro felöltöztetésének, persze.

A játék nem csak látvány, de hang szempontjából is igazodik a filmhez, ahogy ez elvárható a szereplők stílusa megmaradt, a zene hozza a már bejáratott „dögunalmas tájhoz eszeveszett szintivonyítás” szintet, szóval minden rendben. Hiba persze akad, de az leginkább a mesterséges intelligenciát sújtja, mert az nem nagyon van, a több karaktert szerepeltető minijátékok esetében a gép gyakorlatilag semmit sem csinál azon kívül, hogy ott van. Ez persze még nem halálos probléma, de mindenképp előnytelen magasabb nehézségi fokon.

Nem lehetett túl sokat kihozni a témából, így a 7 Studios nem is törekedett arra, hogy újraírja a minijátékok történetét. A Napoleon Dynamite egy, maximum két napos szórakozás, ami sajnos túl későn jött, de ha közel áll a szívedhez a film, akkor úgyis beszerzed. Ha nem, akkor inkább válassz mást – jobban jársz.

W.





NAPOLEON DYNAMITE: THE GAME

CRAVE / 7 STUDIOS
MÁS VERZIÓ: DS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 játékos

✔ napoleonhoz méltó grafika
X rövid, nem túl változatos

6 pont









A 2006. decemberi bemutatkozása után 2007. decemberében tér vissza a Medal of Honor: Heroes. A fényes debüt a hordozható FPS-ek trónjával járt együtt: mivel a Call of Duty nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket, az azóta eltelt időszak alatt kiadott alig 1-2 kihívó pedig meg sem közelítette a Heroes színvonalát, ezért nem volt kérdéses, hogy ha lesz olyan játék, amely joggal tarthat igényt a királyi ékszerekre, az mindenképp a folytatás – a jóslatok beigazolódtak.

NORMANDIÁTÓL SZIBÉRIÁIG

Az első epizód gyatra egyszemélyes opciója két okból sem ismételhető meg: a mérleg egyik serpenyőjében ott van a Heroes ezen részét kritizáló tömeg, a másik nyelvében pedig az a tény, hogy ez már nem színtiszta PSP fejlesztés. A Heroes 2 elsődleges platformja a Wii, mely esetében azért jóval nagyobb hangsúlyt kell, hogy kapjon a hadjárat. Kapott is, a Heroes érezhetően összeszedettebb, egységesebb egészet alkot, jóval összetettebb single player módozatot tálalva. A világot persze nem váltja meg: a már ezerszer látott klisékre, a fekete-fehér dokumentumfilmekre alapoz, azt viszont jól csinálja, remekül variálva az átlagos FPS-eket a Medal of Honor sorozatból már ismert olyan elemekkel, mint a bizonyos tereptárgyak felrobbantása, rögzített gépágyúk használata, szóval a szokásos dolgok.

De a szavatosság kérdése még mindig nem megoldott. A Heroes közepes nehézségi fokozaton egydélutános kaland volt, a folytatás pedig kicsivel talán mintha még rövidebb is lenne, annak ellenére, hogy változatosabb, több szintet számláló kampánnyal rendelkezik. Az okok talán a pályaszerkezetben keresendők: a Heroes 2 esetében minden eddiginél szembetűnőbb a linearitás, a mozgásszabadság kimerül egy 5-6 méter széles folyosószerű elrendezésben. Ezzel még nem is lenne komolyabb baj, viszont az elbaltázott checkpoint rendszer miatt jóval nagyobb fejtörést és frusztrációt fog okozni egy-egy objektíva elbukása, mint az előd esetében, mert nem ritkán 4-5 perces komplett szakaszokat kell újból teljesíteni.

Sajnos a mesterséges intelligencia sem áll a helyzet magaslatán, az egyetlen pontból látványosan és folyamatosan újraterm elődő ellenfelek nem okoznak különösebb meglepetést. Fedezékből kihajolnak és lőnek, egészen addig, míg egy jól irányzott fejlövéssel az örök vadászmezőkre nem távoznak a testükkel és fegyverükkel együtt, 3-4 másodperc után semmit, csak a hűlt helyüket hátrahagyva. Néha úgy tűnik, mintha csinálnának is valamit, de ez csak ábránd, az esetek többségében vígan szaladnak a célkereszt elé.

Nem mintha ez lenne a legnagyobb probléma, sokkal inkább a teljesítendő szintekhez csatolt rettenetesen unalmas feladatok. Nem ritka, hogy teljesen kihalt folyosókon bóklászva tűnődik el az ember azon, hogy miért is védelmeznek a gaz fasiszták egy teljesen kihalt gyárépületet, vagy hogy miért csak 3 katona van egy hatalmas tengeralattjáró-dokkban.

De mint az első rész esetében, itt is a legnagyobb hangsúly a multiplayer módozaton van, az egyszemélyes kampány továbbra is amolyan kibővített tutorial, amely az irányítás elsajátítását forszírozza. Azzal nincs is különösebb probléma, ha PSP-s FPS-ről van szó akkor a Medal of Honor még mindig a legkönnyebben kezelhető művek közé tartozik.

A multiplayer módusz 32 játékost támogat és minden eddig ismert módozatot felvonultat az alapvető deatmatch-csel kezdve a csapat alapú hirigen át egészen az ostromig. Nagyobb átszervezést ez a rész nem igényelt és nagyon nem is kapott, maradt a már ismert keretrendszer, a stabil hálózati kód és hozzá a szaggatásmentes, tükörsima képfrissítés. Sajnos a kommunikáció kérdése még mindig nem megoldott, a szöveg alapú információcsere borzalmasan lassú és kényelmetlen, plusz megtöri a meccset is. A multiplayer térképek mennyisége ezúttal sem lett eltúlozva, de a jelenlévő térképek mindegyike átgondolt, jól kidolgozott. Ráadásul a Heroes 2 ha lehet még szebben is néz ki, mint a papája, néhol hozza egy második generációs PS2-es FPS színvonalát.

MEDÁL

A **Medal of Honor: Heroes 2** nem minden szempontból előrelépés, de minden kétséget kizáróan jobban összerakott, mint elődje volt. Nem túl tartalmas, de kellőképp változatos, leginkább még mindig az online játszókat szólítja meg, őket viszont közel tökéletesen. Az viszont számomra még mindig rejtély, hogy miért is akarna valaki PSP-s FPS-ezni, amikor nagykonzolon korlátok nélkül állnak rendelkezésre a jobbnál jobb címek: de ha valakinek ez kell, akkor most már ezt is kihúzhatja a listáról.

W

MARTIN BELESZÓL!

Kérdésedre válaszolva Wilson: általában azok akarnak nagyon handhelden FPS-ezni, akiknek nincs asztali konzoljuk. Gondolom én.

MOH HEROES 2

ELECTRONIC ARTS / EA CANADA
MÁS VERZIÓ: WII

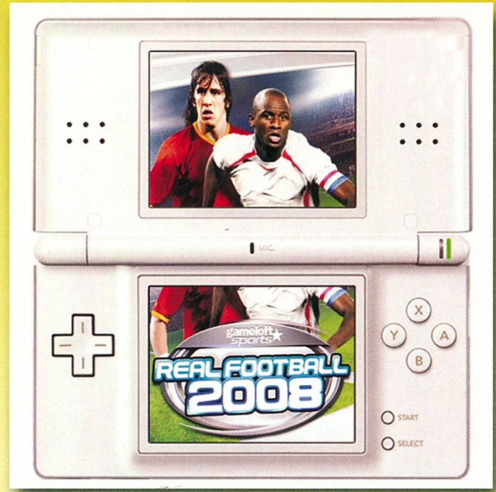
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-32 játékos, wifi, online

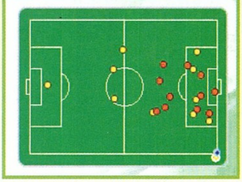
✔ remekül összerakott multi
X eléggé unalmas

8 pont

HRUTKA, JÓ LÖVÉS! BEDOBÁS









Érdekes dolog a névválasztás. A hazai mozikba kerülő alkotásoknál már nem egy esetben volt hajmeresztő ötlet (Szárnyas Fejvadász, Végső Állomás 3), de a Real Football minden képzeletet felülmúl: „Igazi futball", vagy „Valós foci". Mert a Real Footballnak a modern futball világához annyi köze van, mint a FIFA-nak a szimulációhoz.

A NYOLCADIK UTAS

A probléma ott kezdődik, hogy a Real Football 2008 nagyon tartalmas akar lenni, nemzetközi válogatottakat és híres csapatokat, ligákat egyaránt felvonultatva, csak épp hivatalos licenc nélkül, ami már tíz éve sem volt túlságosan piacképes, de 2007-ben egyenesen nevetséges. Pedig a felhozatallal nem lenne gond, a Real Football tényleg ad választási lehetőséget, de ugyan ki akarna Raanay-val gólt lőni, esetleg az A. Birmingham csapatával játszani, mikor ugyanezért az árért teljes körű kínálatot kapna máshol?

Persze érthető, hogy miért is kellett ezen spórolni, a **Real Football** ugyanis mobiljátéknak indult, azon a téren pedig pazar teljesítményt produkál, de az átültetés során a játék maga nem változott. Maradtak ugyanazok a bajnokságok, ugyanazok a ligák, ugyanaz a 4 játékos támogatás – melyhez mindenkinek meg kell vásárolnia a játékot(!) –, és ugyanaz az egyszerűség. DS-en nem lehet parádézni e téren, plusz ugye a futball mint sportág szabályai sem nagyon változtak az elmúlt, hm, száz évben.

Ha kiemelkedhetne valamivel, akkor az mindenképp a körítés és az irányítás lehetne. Maguk a meccsek kifejezetten hangulatosan indulnak, a közönség zászlót lenget, füstöt ereget, a játékosok szép sorba rendeződnek aztán rúgják is a bőrt – de lényegében ennyi. Kísérletezni csak a mikrofonnal próbál, egy-egy lapgyanús szituációban teli torokból lehet üvöltözni meggyőzve így a bírót az igazunkról, de minek, ha elég csak diszkréten kettőt koppintani a mutatóujjal a hangvájatba, az eredmény ugyanaz.

Nem mintha olyan katasztrofális lenne, mert hoz mindent, amit játékmechanika szintjén egy futballjátéktól el lehet várni: a labda gurul, a játékosok futnak, a kapus véd. De ez kevés. A Real Football 2008 mobiljátéknak jó, de csak annak: ez még DS-hez mérten is kevés, a hivatalos licenc hiánya már alaphelyzetben halálra ítéli az egészet, ezen pedig a teljes középszerűség javítani nem fog.

W

REAL FOOTBALL 2008

UBISOFT / GAMELOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

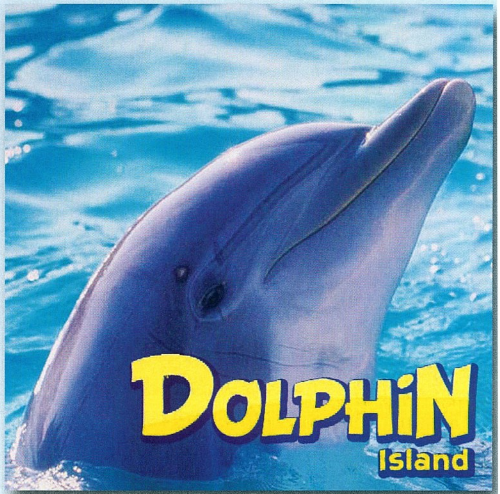
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

1-4 játékos, wifi

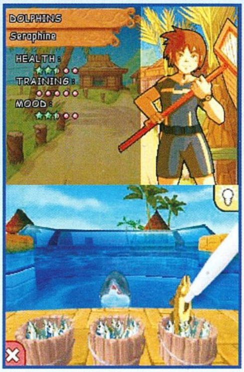
✔ foci a kezdeben
X nincsenek hivatalos csapatok és játékosok

5 pont

MARINELAND







Életem első és ez idáig egyetlen delfin- és fókashow élményének a spanyolországi Marineland adott helyet, mely csúszdaparkkal és állatkerttel megspékelt lokáció igazi, emlékezetes kikapcsolódás korosztályra való tekintet nélkül minden látogatónak. Nem kis meglepetésemre ugyanez igaz a **Dolphin Island**ra is, a DS-es virtuális állatnevelgető játékok legfrissebb darabjára.

A delfinek az utóbbi időben ritkán játszottak főszerepet a game-ekben, mínusz az Eccót, amely klasszikus iskolapéldája annak, hogyan kell pipecül összerakni egy ilyen játékot. A témában tátongó űrt az Endless Ocean mellett a Dolphin Island igyekszik betölteni, mely a delfinek, pingvinek, cápák és egyéb vízi állatok tanulmányozását valósítja meg játékos formában. Egy fiú vagy egy leányzó személyében érkezünk a nyári vakáció hasznos eltöltése érdekében a nagybácsi delfinszigetére, amelyet komoly veszély fenyeget: egy ingatlancég kívánja leradírozni a térképről, hogy helyére luxushotelt építsen. A komplexum megmentése érdekében gondoznunk és idomítanunk kell az állatokat, illetve irányítanunk a működési folyamatokat.

Mindennek lebonyolítása – néhány kisebb pontatlanságtól eltekintve – igen jól sikerült a DS interaktív felületét használva. A zoo 3D-ben prezentált térképét húzogatjuk oda s vissza a stylusszal. A medencék fokozatosan feltöltődnek delfinekkel, cápákkal, gyilkos bálnákkal, teknősökkel, pingvinekkel, rájákkal és egyebekkel, összességében kb. 30 fajt mutatva be. Az etetés és a gyógyítás során a képernyőn megjelenő táblán kell a mutatott összetevőkre bökdösni, ami sokszor komoly odafigyelést kíván. A medencék tisztításakor a stylusszal húzzuk a hulladékot a kosárba. Az állatok idomítása hasonlóképpen vicces ügyességi próba: miután a mikrofonba fújással magunkhoz hívtuk, halakat dobálunk neki, majd a képernyőn megjelenő görbületeket áthúzva kezdik meg a mutatványokat – olykor kettő egyszerre, ilyenkor tényleg fürgének kell lenni. Ez a néhány folyamat talán unalmasnak tűnhet, de az újabb és újabb feladatok mindig ösztökélnek a folytatásra. Előrehaladásunkkal párhuzamosan nyílnak meg az állatok hasznos információkat tartalmazó adatlapjai, így napról-napra többet tudunk meg az élőlényekről, a velük való tiszteletteljes bánásmódról, sőt a környezetvédelemről. A game külső megjelenése aranyos rajzfilmes, a felső képernyőn 2D-ben álló karakterekkel, alul pedig az említett 3D-s megvalósítással. Gyerekeknek szerintem tökéletes választás, viszont – a múlt hétvégi csoportos tesztelés tanúbizonysága alapján – az idősebb korosztály is összeveszik rajta. :) Próbáld ki, és meglátod.

Petúnia
petunia@tombraider.hu

DOLPHIN ISLAND

UBISOFT / MAGIC POCKETS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

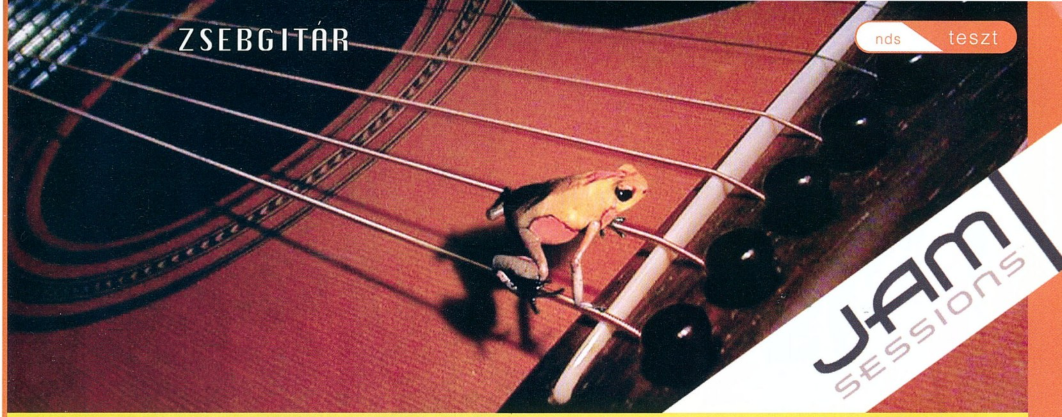
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos

✔ szórakoztató, kihívásokkal teli, élvezetes oktatójáték
X az interakció olykor pontatlan, a zene kissé unalmas

7 pont

ZSEBGITÁR



Experimentalitás után színtiszta innováció: az Electroplankton maga volt a megtestesült gyönyör, amely mind látvány, mind hang, mind ötlet szempontjából magasra tette a lécet. Olyan magasra, hogy azt ledönteni még évek múlva sem fogja semmi, de megközelíteni azért meg lehet – a **Jam Sessions** pontosan ezt szeretné.

AKKORDHÁLÓ

A Jam Sessions nem ritmusjáték, nem követi az Elite Beat Agents által kitaposott handheld irányvonalat és nem is megy el annyira az extrémitás irányába, mint az Electroplankton. A JS szimulátor: lényegében a DS-ből egy komplett akusztikus gitárt varázsol. A felső képernyőn láthatod az akkordot, az alsón a húrt, a kezedbe fogod a stylust és pengetsz, a hangszóróból pedig felcsendül a varázslatos muzsika. Tömören, dióhéjban ennyi.

De ez csak a felszín, ennél jóval több rejlik a játékban – már ha lehet egyáltalán játéknak hívni. Jobb, ha inkább nem, mert nagyon távol áll tőle. Akkor micsoda? Oktatóprogram? Van benne egy kis szelet tanítás is igen, de ez még mindig nem a helyes definíció. A legjobb, ha egyszerűen egy eszközként tekintünk rá, elvégre annak is van reklámozva: bárhol és bármikor előveheted, ha támad egy remek ötleted, akkor a húrok közé csapsz és máris létrehozhatod álmaid dalát.

Többé-kevésbé. Értelemszerűen a JM-nek is megvannak a korlátjai. A legfájóbb pont az, hogy csak egyetlen egy húr van, így a teljes körű szimuláció máris illúzió, nem lehet például riffeket létrehozni. De akkordok tekintetében a helyzet máris más, egy-két alig használt kivételével fullos a hangkollekció, olyannyira, hogy még az is számít, hogy lefelé vagy felfelé mozog a virtuális húr. Az előállított dallam több lépcsőfokban torzítható is, változatosságra tehát nem lehet panasz.

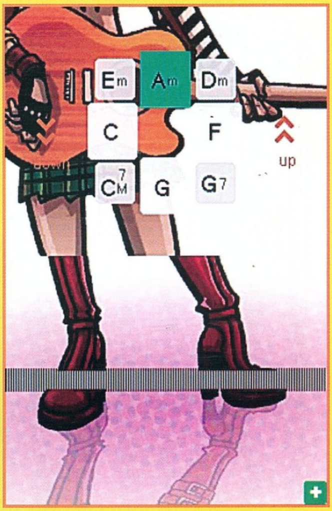
Az alapok adottak, de tartalmi oldalról megközelíteni a dolgot már fogósabb kérdés. Nem klasszikus értelemben vett videojátékról lévén szó se történet, se „kampány", se semmi. Illetve de: van tanító módozat, rögtön több fajta. Az alapokba egy félig interaktív, félig szöveges magyarázó rész vezet be, bemutatja, hogy mik azok az akkordok, hogyan lehet egyszerűen váltani közöttük, hogyan lehet tabeket, kottákat olvasni. Az igazi tanítást az előre rögzített számok adják, a Jam Sessions több tucatnyi híres dalt tartalmaz, természetesen vokál nélkül. Úgy 10-hez előre rögzített verzió is tartozik, amely megmutatja, hogy hogyan is kell szólnia az adott tételnek. Utána jöhetsz te, a játékos és megpróbálhatod magad is eljátszani például a Yellow-t a Coldplay-től. Ahhoz, hogy mit, mikor és hogyan kell lefognod a képernyőn több, opcionálisan bekapcsolható segítséget kapsz. A ritmushoz aktiválhatod a metronómot, a helyes pengetési irányhoz az nyilakat, a lefogandó akkordhoz pedig akár még a megfelelő gomb kijelzését is. Az akkordok alapjáraton a d-pad mind nyolc irányába pakolhatóak, méghozzá teljesen szabadon: a menüben a rendelkezésre álló összes akkordot láthatod, az érintőképernyőn pedig oda pakolhatodóket, ahol neked épp kézre állnak. Valójában nem is nyolcat, hanem rögtön 16-ot tehetsz a repertoárodba, a két szett között az L vagy az R gomb lenyomásával válthatsz, attól függően, hogy bal- vagy jobbkezes vagy.

Saját műveket is kreálhatsz, ha a Free Play módot válthatod, ráadásul rögzítheted isőket. Ha netán közönség előtt játszanál, akkor akár még a menüt is kikapcsolhatod. A hangerővel nem lesz problémád, a Jam Sessions ugyanis remekül kezeli mind az erősítőket, mind az erősebb hangfalakat. Megfelelő körülmények között pontosan úgy szól, mint egy akusztikus gitár.

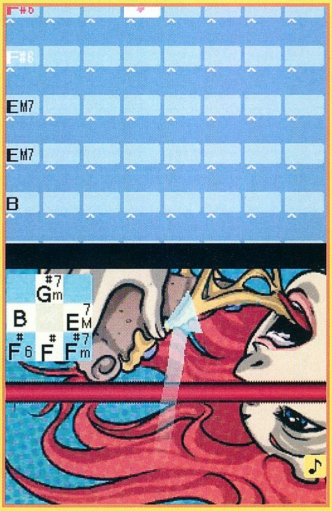
OUTRO

Nehéz dolog pontot adni a Jam Sessions-nek, hiszen nem játék: az Electroplankton sem volt az és nem is kapott értékelőt. De a helyzet most kicsit más, az EP egyértelműen egy érdekes kísérlet volt, míg a szintén japán gyökerekkel rendelkező JP már inkább egy eszköz. Zenei tudás nélkül is el lehet vele boldogulni, a rögzített akkordok és az egy húr miatt akármit is csinálsz, abból garantáltan egyfajta zene lesz. De komolyabb foglalkozni csak akkor lehet, ha tisztában vagy a gitár felépítésével, az akkordokkal, van ritmusérzéked és kitartásod. A JM-et ugyanúgy meg kell tanulni használni, mint egy gitárt – de éppen ezért talán célszerűbb egy igazi, élő és lélegző hangszert kézbe venni. Mert a JM-ből pont a lényeg hiányzik: a lélek. Egy hangszernek, egy két kézzel gyártott, kézzel fogható tárgynak van, de egy nullából és egyesekből álló szoftvernek nincs, akármilyen életszerűen szóljon is.

W







MARTIN BELESZÓL!

Gitártudás nélkül jópofa bénázás, gitártudással hatalmas villantási lehetőség. Nagyjából ennyi a Jam Sessions. Persze kitartó gyakorlással a jópofa bénázás egyszer csak átalakulhat hatalmas villantási lehetőséggé – és akkor a játék elérte célját, a játékos pedig bezsebelheti a jól megérdemelt elismerést.

JAM SESSIONS

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

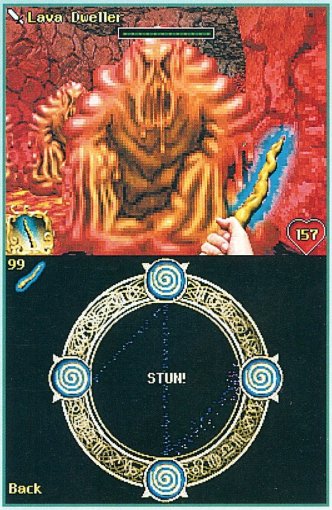
1 játékos

✔ gitár a kezedben
X lélek nélkül

7 pont







Orkok, elfek meg egy hordó rum. Mond neked valamit a Dungeon Master név? Tudod, hogy hol kezdődtek a számítógépes szerepjátékok? Tudsz még klasszikus CRPG-t mondani a DM-en, a Bard's Tale-en és az Eye of the Beholderen kívül? Jobb, ha felkészülsz, mert az **Orcs & Elves** garantáltan próbára tesz: ha meg akarod ismerni a kezdeteket, jó helyen jársz. De az idő mintha nem stimmelne.

1XD10

Azért, hogy a későbbi félreértéseket elkerüljük, már tisztázzuk most: az Orcs & Elves nem színtiszta DS fejlesztés, hanem mobiljáték. Annak viszont pazar, a 2006-is megjelenése alaposan felrázta a kedélyeket, két okból is. Első körben azért, mert hiánypótló, ráadásul minőségi szerepjáték, másodszor pedig azért, mert maga John Carmack jegyezte, plusz ez az első eredeti id játék a Quake óta. A jelen oldalakon szereplő DS verzió ennek a továbbgondolása, nem szimpla port, hanem az eredeti kissé átszabott, kibővített változata. Az eredeti pedig jó, nagyon-nagyon jó, ez a variáció pedig még annál is jobb. De nem mindenkinek szól, csak azoknak, akik képesek értékelni és nem riasztja el őket az a tény hogy... hogy nem túl szép, kissé vontatott és fikarcnyit sem összetett.

Szerepjáték, de nem a mai standardokhoz igazítva, hanem a nyolcvanas évek végéhez. Teljes egészében körökre osztott, még a mozgás is akciópontokat emészt fel – mozogni pedig csak 90 fokos szögben lehet. Rendben, ez így egyben talán kicsit súlyosnak hangzott, pedig nem az. Képzelj egy több lépcsőfokból álló dungeonrendszert, minden egyes szint egy nagy labirintusnak felel meg, neked pedig meg kell keresned a kijáratot. Ütközben persze találkozol NPC-kkel, színkódos, lezárt ajtókkal, na meg persze egy tonna szörnnyel. Nincs karakterkreálás, nincs különösebb előjáték, egyenesen a történet közepébe csöppensz. Nem mintha a történet számítana, eléggé sablonos és bugyuta ahhoz, hogy ne nagyon foglalkozz vele.

Ha már valamire érdemes figyelni, az az inventory-d, a rendelkezésre álló fegyvereid és tárgyaid menedzselése. Az O&E harcai nehezek, az egy pályás bevezetés után azonnal felteker i a kapcsolót, úgyhogy nagyon meg fogsz izzadni, és persze meghalni. Sokszor. Nagyon-nagyon sokszor. Az, hogy a játékmenet körökre osztott nem fog feltűnni az első harcig. Amint egy ellenfél a közeledbe ér, gyakorlatilag megállsz. Ha mozogsz, akkor egy kör letelik. Ha támadsz, még egy. Az ellenfél közeledik, te pedig vagy hátrálsz, vagy egyenesen rárontasz és elkezded csépelni, addig, míg bírod szuflával vagy míg a kiszemelt lény el nem patkol. És ezek még csak a sima harcok, időről időre az egész képernyőt betöltő hatalmas bossok is neked fognak ugrani, ott pedig garantáltan kapkodod a fejed.

Ahhoz, hogy túlélhesd folyamatosan fejlesztened kell nem csak a fegyvereid, de a képességeid is, ehhez pedig pénz kell, méghozzá rengeteg. Pénzt a felvett dolgok eladásából szerezhetsz, új dolgokat pedig a helyszínül szolgáló hegy gyomrában élő sárkánnyal való kereskedéssel szerezhetsz, feltéve, ha az ajánlataiddal nem haragítod magadra – ha ez mégis megtörténne, úgy rövid időn belül nem lesz többé szükséged naptejre.

Maga a játék lényegében ez lenne, egyszerű hack'n slash régi köntösben. Nagyon régiben: habár az id / EA Games duó alaposan átgondolta a megjelenítés kérdését, azért még így is jócskán lemarad a DS élmezőnyétől. Maga a terep teljes 3D-ben jelenik meg, de a 90 fokos, teljesen steril mozgás miatt ezt nem nagyon fogod észrevenni. A karakterek kidolgozását viszont igen, mert az összes 2D-s, teljesen sík sprite. Nem tudod elképzelni? Emlékszel a Doomra? Na, ez pont olyan. Viszont emiatt a motor soha, egyetlen másodpercre sem akad meg, a képfrissítés tükörsima és folyamatos, töltési idő pedig szinte nincs is.

RETRO

Szép dolog a múltidézés, az Orcs & Elves pedig remek játék, félreértés ne essék. Egyáltalán nem összetett, nem fog hosszú-hosszú hetekre lekötni, nem kell a történet során eléd pakolt 48 karakter előtörténetével, motivációival, szerelmi hálójával foglalkoznod, nem fogsz belegabalyodni a karakterképernyőn szereplő számok statisztikai vetületébe, nem fogsz vért izzadva 3-4 órákat pofozkodni egyetlen bossal sem, nem kell aggódnod a társaid miatt sem (hisz nincsenek is), csak egy dologgal kell törődnöd: azzal, hogy mindig legyen nálad elég gyógyító ital. Ám ez így 2007 végén nem piacképes: a CRPG rajongókon kívül kizárt, hogy sokan ráugranának.

W

MARTIN BELESZÓL!

Biztos sokan nem fogják érteni a meglehetősen elegáns 7.5 pontot, de ennyit kérem adjatok meg nekünk: tisztelgünk a játékok hajnala előtt, amikor még Eye of Beholdereket és Bard's Tale-eket futtattunk floppylemezekről. Szilikongyerekek kerüljék, a régi motorosok viszont nyugodtan vegyék meg.



ORCS & ELVES

ID / EA GAMES
MÁS VERZIÓ: JELNLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos

✔ tökéletes múltidézés
X rétegjáték

7.5 pont

FAINARU FANTAJĪ SHIKKUSU





Rengeteg Final Fantasy játékos – fiatal és öreg vagdalózik –, melyik is a legjobb rész a megérdemelten, hőn szeretett, legendás szériában. Nálam ez, a hatodik epizód az, ami megismertette velem a JRPG stílust, emiatt váltam a rabjává az ilyen jellegű játékoknak. Annyira objektív nem tudok lenni talán (nem is akarok), és nem tagadom, én ezt tartom a sorozat csúcspontjának! Az év 1994. SNES és NTSC konverter a gépben, benne FFIII (ugye Amerikában ez a számozási mizéria ment akkor). Kis Kenny szemei könnyesek, ilyen nincsen, de mégis van. Álleejtős grafika, eddig soha nem tapasztalt misztikum, bődületesen fülbemászó muzsika, és a rabul ejtő HANGULAT az, ami tökéletessé tette a játékot. Emberi álmok, boldog, békés életek, mesébe illő történések – ezek azok, amik kiszakítanak minket az élet adta gyötrelmekből, és repítenek egy képzelt világba. Igen, ez az RPG játékok sajátja, és ezért is vonzza az értelmesebb és igényesebb játékos közönséget az ilyenfajta stílus. Ebben a **Final Fantasy VI** a biztos társad. Egy igazi csiszolatlan gyémánt még ma is, s marad is örökre!

ÉS KEZDŐDÖTT VALA...

A neves Magiháború óta majd 1000 év telt el. A korábbi fegyvertény, a mágia szinte megszűnt létezni, ellenben a technológia az, ami virágzásnak indult. Fejlett civilizáció kezdett kibontakozni, melynek élén Gestahl császár birodalma állott. Hatalmas hadserege, MagiTek robotlépegetői és kimagasló generálisa révén nem kisebb célja volt, mint maga a világ meghódítása. Céljai eléréséhez már csak a mágia korábbi hordozói, a szétszóródott maroknyi esperek (isteni teremtmények) felkutatása hiányzott. Narshe bányái mélyén ott rejtőzik egy megfagyott példány – járja a monda. Három legjobb katonája kutatóútra indul tehát, nevükön nevezve az agymosott Terra Branford (aki furcsamód ismeri a varázslat fortélyát), valamint Biggs és Wedge, a két közismert zsoldos. Narshe védelme hasztalan a mindössze 3 MagiTek Armor ellen, és igen, a bánya mélyén ott rejtőzik a keresett lény is maga. A teremtmény érdekes módon reakcióba lép a lánnyal, míg társai az esper áldozatául esnek – az egy szempillantás alatt végez velük. Minden elsötétül, egy házban ébredünk. Arvis a ház tulaja fogad minket, aki megszabadít a generális agykontroll-koronájától. Sajnos amnéziában szenvedünk, de egy valamire emlékszünk, és az a nevünk. Narshe katonái érkeznek, a skalpunkat akarják. Menekülni kell, segítségünkre a kincsvadász/tolvaj Locke és egy maroknyi moogle szegődik. Az ellen visszaszorítása után, a várost elhagyva Locke megfogadja, addig védelmére lesz a lánynak, amíg az vissza nem nyeri tudatát. Irány a Figaro királyság – újabb társ csatlakozik, a nőcsábász Edgar király, ki szintén gyűlöli a császári birodalmat. Kefka, Gestahl generálisa először sajátos diplomáciai úton próbálja kiadatni a lányt, majd mivel ez hasztalan, megtámadja a várat. Chocobo-k segítségével elmenekülünk, majd Terra mágiájával közösen elpusztítjuk Kefka MagiTek Armor kíséretét. Locke és Edgar csak bámul, nem hisz a szemének – talán ez a lány lesz a kulcs a birodalom megfékezéséhez...?

AZ EPIZÓD SAJÁTJA

A játék maga még mindig teljesen egyedi a megszokott RPG-klisékhez képest. Első szembetűnő dolog, hogy a játék főszereplője egy lány. De nem csak ez érdekes, hanem a karakterek száma is. Összesen 14 embert lehet felvenni utunk során, ami bődületesen nagy szám. Ők nem csak jellemben, de tulajdonságaikban is nagyon elütnek egymástól, és ez legjobban a harcoknál kamatozódik. Edgarnál ilyen a Tools képesség: különböző boltokban vett, vagy talált különleges eszközök (láncfűrész, automata számszeríj) alkalmazása. Vagy Sabinnak a Blitz: hasonló Zell FFVIII-as limitjéhez, azaz különböző kombók beadásával lehet aktiválni a támadási móduszokat (szintlépésekkor kapsz újakat). De említhetném Setzernek a Slot modulját: ez egy egyszerű félkarú rablós szerencsejáték, különböző támadásokkal (lásd FFX Wakka limitje). A játékmenet se mindennapi. A game két részre bontható. Az első rész a megszokott linearitás elven alapul, majd a történet közepe során történő törés után miénk a teljes szabadság. Azt teszed és olyan sorrendben, ahogyan akarod, ezzel teljesen egyedivé és kuriózummá téve a játékot. Ami még a VI. rész sajátja, az a hihetetlen mennyiségű titok és rejtély felkutatása. Soha semelyik játékban nem volt ennyi – bámulatos, hogy mit bele nem pakoltak anno a kis kártyába. A másik dolog a karakterek jelleme. Pár pixelből állnak, de mégis nagyon jól kivehetők a reakciók az arcukról, és olyan érzéseket keltenek a játékosban, amit még a mai HD anyagok karakterei sem nyújtanak. Nem akarok nagyon spoilerezni, de volt, aki nem sírta el magát Celes magányán? Rachel és Locke szomorú történetén? Cyan családi tragédiáján? Szellemvonatos búcsújánál? Létezik valaki, aki nem gyűlölte szívből Kefkát? Hihetetlen mennyi érzelmet, mennyi örömet és bánatot raktak bele a játékba, és milyen módon. A Square mindig toppon van a jellem- és hangulatábrázolásban, és ez itt is így volt. A game vizuálisan még mindig lenyűgöző – mármint annak, aki vevő a 2 dimenziós, 16 bites grafikára. Gyönyörű, rajzolt hátterek, szép kis mangás karakterábrázolással vegyítve. Ez most az apró GBA/DS képernyőn BÁMULATOSAN szépen mutat! Talán ez a legszebb változat eddig! A zene is telitalálat! Nobuo Uematsu mester egyik legnagyobb műve ez a muzsikája. Dallamos, fülbemászó, pont nagyszerű aláfestése a játéknak. Nálam itt a kollekcióban az eredeti OST, és nálad? Kár, hogy a GBA hangchipje nem akkora durranás. Ez SNES/PS pároson jóval szebben és tisztábban szólt. Kicsit Megadrive (sorry Sega fanok) repedtfazék hangeffect, bár azért annál talán jobb...



A GBA VÁLTOZAT SAJÁTJA

Korábban az SNES és annak videókkal felturbózott, de töltési idővel is megáldott direkt PS-es portja cenzúrázott volt. Mind szövegben, mind egyes ábrázolásokban. A PSP-s Tactics és a GBA-s V remake mellett a mostani résznek a fordításait is Tom Slattery végezte. A régi amerikai nevek szerencsére maradtak (japánban Terra-Tina), de minden sokkal felnőttesebb, durvább, de mégis kifejezőbb lett. Korábban le voltak egyszerűsítve a szavak, így könnyebb angoltudással is érthető volt maga a játék. Most sokkal választékosabbak a beszédek, szóval tényleg profi a munka a fordítás. Bár pár elnevezés (Pummel helyett Raging Fist) maradhatott volna azért. (Bár mondjuk az Ice 3 helyett jobban hangzik most a Blizzaga...)

Más újdonság nincsen: a PS változathoz képest új labirintusok sehol – pedig korábban az volt a GBA változatok sajátja. Ami maradt az a szörnyenciklopédia, és a játék teljesítése után a zenelejátszó. Mondjuk így is tökéletes a game, mindenkinek ott a helye a polcán. Aki kihagyja, az sok mindentől fosztja meg magát. Én szóltam!

Kenny
peterkern@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Szerintem is ez a legjobb FF rész, sőt talán a legjobb RPG, amivel valaha játszottam. Megnyugtatlak Kenny: én már remegve vártam, hogy végre hülyére verhessem Kefkát, aztán amikor átváltozott, és megszólalt a kórus, csak ültem a TV előtt, akkoráknak éreztem magam, mint egy kis bolhafing a Grand Canyonban, és csendben imádkoztam, hogy Terra mindenkit felélesszen. A legkirályabb esper pedig SÁNDOR! Ja, szerintem van benne 1 extra dungeon.

FINAL FANTASY VI ADVANCE

NINTENDO / SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos

✔ most már hordozható formában is, hihetetlen történet, hangulat és tartalom
X a gba hangchip

9.5 pont



CSEVEGŐ 2007 DECEMBER – ANYÁM X360-PÁRTI, APÁM PS3. ANYÁM ELSÓZTA APÁM LEVESÉT, APÁM FERDÉRE FARAGTA A FENYŐT. DIREKT.

Kicsit talán kommersz ötlet volt tőlem decemberi Csevegő-témának a „konzolkarácsonyt" adni, de úgy voltam vele, mint egyszerű ember az érdekes színű gombával: főzzünk belőle pörköttet', oszt' majd meglátjuk, milyen lesz az íze. Nem akartam én senki kezét megkötni: gondoltam például olyan levélre, amiben elmesélitek, hogyan képzelitek gamerfejjel a karácsonyi szünet eltöltését, mit szeretnétek ajándékba kapni, mit fogtok ajándékba adni, de az is eszembe jutott, hogy valaki esetleg majd verset ír a 360 három piros ledjéről, ami túlragyogja a karácsonyfaégőket is, vagy egy lefagyogató PS3-ról, ami pont ideális, ha valakinek mondjuk korcsolya lapul a fa alatt. Sajnos a Wii-ről semmi karácsonyhoz kapcsolható történet sem jut eszembe, de hát akinek Wii-je van, annak minden nap karácsony... Martin

A konzol karácsony nálam mindig akkor jön meg, amikor sikerül egy újabb konzollal bővülnöm. Ez kezdődött a kis PS1-el, majd később a 2-vel, és idén ismét eljön, egy Ps3 képében. De félreértések elkerülése végett: a karácsony pár, igen értékes és szívet melengető napjai nem velük telnek el. Ők csak ott díszelegnek a fa, a tévé alatt, és már majdnem mint a család szerves tagjai lesznek ott. Hisz egész családommal felejthetetlen perceket töltöttünk el velük: gondolok itt pl. a 6 évvel ezelőtti Hogs of war-os karácsonyra, amikor is reggeltől mindig játszott az egész család. A konzol nálunk része a karácsonynak – de nem létfontosságú eleme, lévén a karácsony a szeretetről, a családról, és a szeretteinkről szól. Nálunk sem lesz ez másképp. Az újdonsült masinériámnak karácsony másnapjáig legalább várnia kell üzembe lépéséhez. Boldog és örömökben gazdag karácsonyt kíván a Konzol egész stábjának, valamint az olvasóknak: **Anubis**

(Leveled egyszerre volt megható és ijesztő is számomra: azt mondod a család „szerves" tagjai? Ne is haragudj, de kik akkor a szervetlen tagok? A Kőember? Esetleg lenyúltátok a Mona Lisa festményt a franciákról, és őt is odaültetitek díszvendégnek az asztalhoz? Még egy tippem van: hozzátok került az a nemkicsi fém Sztálinszobor, amit '56-ban ledöntöttek... Neked is boldog ünnepeket. Martin)

Hogy mit jelent nekem ebben az évben a Konzolkarácsony? Egy három napon át tartó (Dec.30-Jan.01) Multiplayer partit, melyet a híres neves Monster Hunter Freedom-al fogunk végrehajtani!! :D Ja és megdöntjük eddigi rekordunkat (16:15-06:30) megpróbáljuk feltornázni olyan 07:00-07:30-ra :D Ja és ajánlom minden olyan embernek akinek van PSPje (meg annak is akinek nincs :D) hogy vegye meg az MHF-et mert az ember télleg annyira beleszeret hogy el se tudná képzleni!!!!!!!!! U.i: MHF FOREVER!!!!! (A Graw 2 fos :P) Maniec alias **MHF Fan**

(Még jó, hogy nem a C64-es Sex Games-be lettél szerelmes. Kemény lenne egy három napon át tartó monszter-orgia, rekorddöntögetésekkel... Martin)

Konzolkarácsony. Milyen szívmelengető téma. Két dolog, amit szeretek, de nagyon. December 24 reggele, felébredek izgatottan olyan dél fele, anyu már készülődik, apa még tévézik, tesó még alszik. Reggeli/ebéd, csak lájtosan, este nagy kaja lesz. Karácsonyfa díszítés. Aztán visszatérek a szobámba, konzol bekapcsol, aktuális kedvenc játék berak, sokkal egyszerűbb így az élet. Amíg játszol, nem várod oly izgatottan az estét, és ez jó, mert várni nem. Két boss harc között becsomagolom az ajándékokat, precízen, hogy azért ne látszódjon ki (inkább 3-4 réteget ráviszek). Aztán eljő a „Jézuska", család nappaliban, és meghitt pillanatokban beszélgetünk, ajándékokat bontunk, vacsorázunk, bejgli falás. Éjféltől hajnali 3ig megint gamelés, ez a hagyomány. Azt tanácsolom minden kedves konzololvasónak, amíg lehet minden percet a családdal töltsön. Éjjel úgyis alszanak, akkor lehet játszani ;). Ui: azért szilveszter előtti napokban illik aludni. **Liksi**

(Én nem tudom, nálatok hogy megy ez, de nálunk valahogy mindig eltűnt apám, amikor jött a Jézuska. Az istennek se tudtuk úgy összehozni soha, hogy amikor megjön, együtt legyen a teljes család a nappaliban. Már kezdett nagyon gyanús lenni a fater, de anyám valahogy soha nem féltékenykedett. Martin)

Üdv mindenkinek! Ez ugyan nem frappáns, de lagalább rövid és tömör üzenet és mivel sokan olvassák (és szerkesztik) az 576 magazint, legalább sok emberhez eljut:

Kellemes Ünnepeket kívánok mindenkinek, aki ezeket a sorokat (is) olvassa! Sok jó játék legyen veletek (és azért a beleket is kényeztessük pár szelet bejglivel)! **granturismo**

(A próféta szóljon belőled haver, remélem tényleg vérlázítóan sokan fogják olvasni ezt az üzenetet. Annyira sokan, hogy a bevételből elrepülhetek Tokióba. Martin)

Hello! Most hogy bejött a rosszidő rámtört a szokásos (egészséges) téli konzol mániám így eltöprengtem milyen gépet kéne venni. Ithhon gamecube, ds,snes, n64, meg egy 8 éves ps2van. végigkérdezgettem pár haverom mindenki xbox360ra esküszk hogy ilyen-olyan húdef*sza. Én végül PS2 mellett döntöttem, mivel sztem a legtöbb meg legjobb játékok erre jelentek meg, meg még viszonylag olcsón is megúsztam. Jah meg remélem még azért ez is behozza a kívánt grafikát. Meg még lehet hogy félreteszek 1 wiire is mivel szinte mindig nintendom volt ez sem hiányozhat. (ez kicsi drágább mutatvány lesz) kösz a kitartást annak aki végigolvasta. **Tibi**

(8 éves PS2? Akkor te mondhatni elég hamar PS2 tulaj lettél... De várj, nem értek valamit: minek döntöttél megint a PS2 mellett, ha már van egy? És ha már 8 éve gyűröd, miért kételkedsz abban, hogy hozza-e a kívánt grafikát? Összezavartál. Martin)

Sokat gondolkoztam mit kérjek karácsonyra... szóba jött egy PSP, aztán egy Adidas cipő, majd egy magasszárú Nike. Aztán eszembe jutott, hogy minden vágyam egy Edea figura, de azt hiába kérnék apuéktól, nem hinném, hogy be tudnák szerezni :D Pedig kiugranék a bőrömből. Sokat gondolkoztam, aztán eszembe jutott mi lenne az aminek nagyon örülnék – azt szeretném, hogy egy „barátom", és egy családtagom műtétje, ami pont karácsony után lesz, rendben és mindenféle komplikáció nélkül menjen végbe. Csak ennyit kérek :) Mindenkinek boldog karácsonyt :) Puszi **Rini**

(Túl sokat gondolkozol Rini – majd meg fog ártani a szépségednek, és tudod, a pasik a szép lányokat szeretik, nem az okosakat. Martin ;)

Heló Martin! Lehet elkéstem a levélírással, de mindegy. Az én karácsonyi kívánságaim: Reiker újra írjhatna az újságba, retro címlap, az évezred bejelentése: Starcraft2 konzolokra. Kellemes ünnepeket kívánok az egész stábnak (konzol+online). üdvözlettel: **kazuya**

(Reiker azt ajánlotta fel nekem, hogy egy évig ír a Konzolba, ha nekiadom a kék PS1-emet. Egyszerűen nem tudok dönteni: csonkítsam meg a gyűjteményem, vagy jöjjön vissza Reiker? Kérhetett volna valami egyszerűbbet is, mondjuk egy baráti ölelést, vagy egy üveg sört... mittudomén. Csak ne má' a kék PS1-et. Martin)

Helló Martin & 576 Team! Konzolkarácsony. Gondolom sokan akik eddig írtak elmesélték mindazt hogy szeretnének karácsonyra egy konzolt kapni (ki ne szeretne), megbiztosan sokan írtak egy karácsonyi élményről ami szeretett konzolukkal kapcsolatban történhetett. Pedig szerintem igazából nem erről kellene szólnia a KARÁCSONYNAK. Ott van srácok az egész ev konzolvásárlásra, játékokkal való játszásra. Mindenki elvárja hogy kapjon valamit az ünnepre, pedig csak egyvalami számít! Hogy együtt legyen ilyenkor a család, meghitt nyugodt környezetben, viták hangoskodások nélkül. Ugyanezt kívánom minden 576 rajongónak, Neked és az egész stábnak! Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Újévet! **Bogyi007** (Krisztin Zoltán)

(A „viták, hangoskodás nélkül" részről az jutott eszembe, amikor kiskölyök koromban 24-én délelőtt leküldtek a térre játszani, amíg anyuék díszítették a fát, meg mindenféle titkos dolgokat csináltak, én meg azt hallgattam, ahogy a hatalmas lakótelepi ház nyitott ablakiból kiszűrődnek a családok hangjai: „A *rva anyádért nem tudod lecsapni végre ezt a halat, mindent én csináljak?", „Hogy sikerült megvenni a leggörényebb fát, te szerencsétlen?", „Ne csak az egyik oldalra pakolj szaloncukrot hülyegyerek!" – hát szóval a lakótelep szépségei, ugyebár. Martin)

Tisztelt 576 Team, Kedves Martin! A konzol és a karácsony párosítása esetén nekem mindig az 1994-es év karácsonya jut eszembe. Ifjú titánként német televízió adókon láttam egy reklámot egy bizonyos SNES konzolról (igazából akkoriban nem nagyon tudtam, hogy mi a különbség a konzol és a számítógép között, nekem volt a C-64 és Nintendo – a SEGA valahogy kimaradt) és a hozzá járó Super Mario All Stars játékról. Nagyon szerettem volna egyet, de igen messzi álomnak tetszett ez akkoriban. Láss csodát, még ugyanebben az évben nagypapámmal elmentem Bécsbe egy karácsonyi kirándulásra. Bennt az egyik áruházban rátapadtam az egyik kiállított SNES-re, nagyon nem akartam elemenni. Nagypapám mondta, hogy indulás, menni kell. Isszonyatosan szomorú voltam, mire levette az egyik dobozt (SNES+Mario) a polcról, és megkérdezte: szeretnéd karácsonyra? Majdnem kiugrottam a bőrömből. Egész nap cipeltem keresztül-kasul Bécsen, majdnem megszakadtam, de nem engedetem, hogy segítsenek. Ez az enyém! A buszon hazafelé is szorongattam a dobozt és nézegettem a képeket. Szerintem én voltam akkor a világ legboldogabb gyereke! 13 éve akkor elkezdődött valami, ami azóta nem ereszt... Kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új évet kívánok minden kedves 576 Konzol olvasónak és a tesztelőknek. Üdv: **Johnny**

(Akit az istenek szeretnek, örökre meghagyják gyereknek. Martin)

December harmadika van, ez az utolsó napja, hogy írhatok a csevegőbe. Hát nem hagyom ki, csak azért sem. Miért? Nem is akartam írni bele. De valami rá vitt! Most mit írhatnék, hát pedig annyi minden az eszembe jutott! Megszívtad! Mondom ezt magamnak, ráizgultál, hogy írhatsz. De akkor írjunk még is csak. Nem számít, ma jó kedvem van! Tisztelt 576 team, nyomjátok tovább, gyártsátok tovább, mert ha nem?!!!! Genya, felveszek hitelt, és megveszem az egész kocerájt. Hé ácsi, nehogy ki maradjanak a játékos társaim. A fa alatt az legyen amit akartok, ami a legjobb! Boldog karácsonyt mindenkinek, és BUÉK! Üdv.: **Mr. D**

(Ha esetleg úgy döntesz, hogy megveszel minket, szeretnélek megkérni, hogy jó gazdánk legyél. Adj enni rendesen, és néha gyere be az irodába megvakargatni a fülünk tövét. Akkor nagyon fogjuk csóválni a farkunkat! Martin)

Hello Martin és 576 team, még mindig király az újság!! (régi de időtálló kezdés :) Mindjárt itt van újra a karácsony, lesznek ajándékok (a PS3 még mindig csak egy álom) , szünet, stb, szóval örüljünk!! Én várom az új évet, már csak a jobbnál jobb gammák miatt is (még távoli, de nagyon kíváncsi vagyok Ueda új alkotására). Szóval legyen boldog az a karácsony meg minden más! **Akey**

(A 2008-at szerintem sokan várjuk. Új Killzone, új Resident, új GTA, új Gran Turismo, és hát ott az új, negyedik Street Fighter, ami úgy néz ki, mint semmi ebben az univerzumban – 2008 a next-gen nagy erődemonstrációja lesz, elképesztő minőségi ugrással. Olyan játékok jönnek, hogy le fogjuk fosni a bokánkat. Elfelejtjük a 2007-es cuccokat úgy, mintha nem is lettek volna! Az 576 Konzol pedig ott lesz a gáton! Martin)

Szevasztok! A karácsonyról elsőre az jut eszembe, amikor otthon ülök és nem tom miért (nem vagyok rally fan), leülök és nyomom a RSC 2 havas pályáit. Egy bögre kakaó a kezemben, békesség, nyugalom, kint szálingózik a hó. Fa díszítés, ajándékozás stb. Szép dolog a karácsony. Az a fontos, hogy a család együtt legyen és nem az hogy ki mit kap. Persze nem egy hátrány, ha feldobja a szentestét egy új konzol :) Boldog karácsonyt a kedves 576 team-nek és az olvasóknak! Konzol Forever! **Richárd**

(Szerintem az a legfontosabb, hogy ki mit ad. Martin ;)

Nálam a karácsony már szinte teljesen egybenőtt a konzollal, hisz 1993 óta minden évben kapok karácsonyra vagy konzolt, vagy játékot (2 kivétel van, azt hiszem, hogy az 1997-es és a 2001-es év)! Persze ez nem azt jelenti, hogy abban a két évben, amikor nem kaptam játékot, vagy gépet, azt nem vettem igazi karácsonynak, ugyanolyan szépnek látom az ünnepet! Idén valószínű, hogy a Nintendo DS lite és a New Super Mario Bros-t fogom kapni. Hosszú idő után először érzem azt, hogy nemcsak ünnepelni fogok, hanem egy hatalmasat játszani! Boldog karácsonyt mindenkinek! **Super Mario**

(Tudom, te nagyon karmolod a Nintendo játékokat – hogy tetszik a mi kis karácsonyi ajándékunk neked, ott a címlapon, meg itt belül, azzal a pontszámmal? Martin)

Karácsonyra egy kis versikével készültem.
Minden sulival töltött napomon a Barátok köztöt kapom,
ezért inkább az X360at választom.
Minden nap rengeteget játszok,
annyit, hogy szememmel már nem is látok.
Ennyi nekem nem elég hölgyek és urak
Z-rad bácsi egy WII-ért ugat.
Ps3-mat nem akarok, nem tetszenek a játékok,
FPS-gamer vagyok azt ott meg nem tudok.
Elképzelem, hogy pár részeg haverommal
hadonászunk a semmibe a WII irányítóval.
Ha karácsonyra a WII-t meg nem kapom
akkor a fa alá a COD4-et akarom.
de konzolháború helyett legyen egy kis béke,
legalább karácsonykór legyen ennek vége.
Boldog karácsonyt mindenkinek! **(Z-Rad)**

(FPS gamer vagy, és nem PS3-at akarsz, hanem Wii-t? Ezzel most megfogtál. Martin)

Mondhatnám, hogy kérek karácsonyra egy Pléjtésönhármat, de nem teszem, mert 1. még mindig elég borsos az ára (bár már lassan kezd elfogadható lenni), 2. mert még mindig nincs rá elég sok olyan cím, amire azt mondanám, hogy „nah ezért érdemes PS3-mat venni". Szóval majd jövőre! Viszont pár game idén is kerül a fa alatt. Kiskoromban mindig nagy örömmel töltött el, amikor kibontottam (letéptem) a csomagolást és megpillantottam a hőn áhított játék dobozát. Az igazat megvallva még mindig nagy örömmel tölt el :D És milyen szép is az, amikor átjön pár rokon és egy jót játszunk a fa alatt (nem szó szerint) egy kis karácsonyi süti mellett :) Nah, de zárnám is soraimat, nem akarom elvenni a helyet mások leveleitől. Kívánok békés, bolgod karácsonyt az 576 stábnak és az olvasóknak! **Gy Lapi**

(Egy játékért nem érdemes semmilyen konzolt megvenni Lapi. Ez olyan, mintha elvennél egy lányt feleségül azért, mert szép a haja. Mert még a cicikért... oké, azt igen, de a hajáért? Martin :)

...mármint hogy karácsony a konzolokkal, vagy a konzolok karácsonya, vagy „A" Konzol karácsonya? ja hogy szabadon értelmezhető, vagy úgy! küldhettek akármit; X360, PS3, PSP, vagy akár egy Wiiiiiiiiii-t is, oszt megírom milyen a konzolkarácsony(szabad értelmezésben). **Kovács Lajos**

(Jobb lett volna, ha választasz egyet közülük, mert mi annyira sokat tanakodtunk, hogy közben elküldtük őket másoknak, akik pontosan tudták, mit kértek. Nem gáz, jövőre újra megpróbálod. De mit csináljunk ezzel a Full HD Braviával vazzeg, amit a Sony küldött ajándékba...? Martin)

Na az kéremszépen úgyfog kinézni, hogy Bedöglök a fotelbe körbenézek a szobában megnyugszik a lelkem a gyönyörű 1,5 méteres M.C-s vászon posztertől és társaitól (hisz ünnep vaaan). Jobb kezemhez egy hamutál, bal kezemhez a szokásos ünnepi Jager, a két kezembe meg a férfikéznek a világon a második legkellemesebb dolog kerül, egy remélhetőleg M.C-s kontroller amivel Chief lep majd meg engemet... Karácsony este elmondjuk a miatyánkot és hálát adunk Arbinak és M.C-nek, hogy az életük kockáztatásával megmentették világunkat. Remélhetőleg egy DS is kerül majd a kosárba hátha volt értelme aláírni a DS-es HALO petíciot... De erről majd a Covenant vezetők döntenek helyettünk... Azért a Mass Effectet szeretném végigvinni, plusz megnézek talán egy interaktív ekşön filmet is. **Mohai Attila**

(Nézzél inkább pornót Ticsi. Valahol az is interaktív. Mert valami azt súgja, te vagy a Ticsi. A hetedik érzékem. Ha nem, ezer bocs. Martin)

Hello 576 konzol! konzol+karácsony ez szép emlékeket idéz fel a multbol! Pl:Az elsö konzolom is karácsonyra kaptam és aban a percben megszált a szentlélek! elejinte 1 játék volt a polcon ahogy telek a honapok szépen gyarapodot mára már ugy 150db-ra rúg. Azota sok karácsony és sok gép meg játék megfordult nálam. Az idei karácsony már el van tervezve a fa alá bekerül az assasin cread legaláb is remélem. Bár ez a levél nem mélto a csevibe azért betehetnéd Martinmester. Legyen ez a karácsonyi ajándékotok nekem. Amugy jó hogy ujra rendszeresen írsz teszteket. Na jó na nem lopom tovább az időtők Bolldog Karácsonyt minden megszálott játékosnak és játékban gazdag uj évet. **Xmen 88**

(Nem tom', én nem biztos, hogy az Assassin's Creedet kérném a fa alá... Inkább akkor a CoD4-et. De tudod mit? Legyen, ahogy akarod! Martin)

Vettem PSP-t.2007 Október 13.-án. De ne szaladjunk ennyire előre. 2005. Megjelenik a PSP Magyarországon. Nekem van akkoriban egy PS1,PS2-őm.Úgydöntöttem,hogy nekem a PSP KELL! Gyűjtögettem, gyűjtögettem, de csak nem jött össze. Ugorgyunk.

2007 Szeptember. Itt a karácsony mindjárt, és úgy döntök, hogy eladom a PS2-őm,és veszek egy vastagot, és a Guitar Hero 3-at kérem hozzá karácsonyra. Eladtam a PS2-őt,és kaptam érte 15ezret.Volt még 15ezrem,az 30ezer forint. Ebből kijön az új PS2,és a szüleimtől meglessz a Guitar Hero. 30ezer forintom van. Egy PSP 47ezer forint. Nagy a csábítás. NAGYON. Mivel 3 éve szeretnék PSP-t. Ügydöntök, inkább mindenkitől pénzt kérek, és veszek egy PSP-t SSX on tourral együtt, és egy gigás kártyával.

2007 Október 13.Megvan az áhított gépezet. De! Hova lett a PS2? Hát az nincs. Átmenetileg feláldoztam a PSP-ért. De még visszatér hozzám! Mivel az a vastag PS2,amit vettem volna, azt a testvéremektől szereztem volna meg. De gyűjtök rá ezerrel.

2007 Október 19. Írom ezt a levelet. A PSP itt van előttem, az asztalon. Happy End.

Nem az első és nem az utolsó Konzol karácsony mindig örömet szerzet az új gépet szent este belőni idén x360 powa és majd várok minden magyar konzolost sok szeretettel LIVE-on Boldog karit és részegdesbe nyúló újévet mindenkinek **Rajos Marci**

(Most azon gondolkodom, ez két ember levele, és az egyikről lehagytam az aláírást, és okosan összevontam, vagy egy ember levele, és valami időutazásnak vagyok szemtanúja. 2007. október, és írod ezt a levelet? Már akkor tudtad, hogy mi lesz a decemberi téma? O.o Most hogy is van ez? Martin)

Sziasztok. Ha már konzolkarácsony, kérek is valamit. Tőletek, hogy objektíven kezeljétek az olvasói véleményeket, leveleket. Yu Suzuki-tól, hogy ne keverje össze a dolgokat. A Sega nem egyenlő a Dreamcast-al, stb. De ezt rajtad kívül már minden, a videojátékok világát kicsit is ismerő gamer észrevette. A Jézuskától pedig..... De így közel a 40 felé már nem igen akar meghallgatni. Üdv **Farkas Roland**

(Persze Roland, nem egyenlő. Látom neked sincs jobb dolgod, mint így egy hónap után még nagyon okosnak lenni. Mintha ezt a kommentet a fórumon is elsütötted volna, nem? Biztos arra is emlékszel, hogy óvodában melyik gyerek lépett rá a homokváradra. Én egy kis humorérzéket kérek neked a Jézuskától, mert így 40 felé eléggé be vagy savanyodva. Sült húshoz elmennél koviubi helyett. Boldog karácsonyt, sok nevetést! Martin)

Oké, ennyi volt a móka 2007-re. Én most ledobom a lantot, és szépen bevonulok a kórházba egy jófajta plasztikai műtétre. A téma januárra alább olvasható, írjatok! Jövőre veletek ugyanitt! Martin

Te hogyan képzeled el a 2008-as évet konzoljátékos szemmel?

Jöhet minden, amit a nyomdafesték elbír – és amit nem, az is. Kitaláltam, mitől lesz „más" a Konzol Csevegője, mint az online fórumunk. Ott szigorú moderálási szabályok vannak, itt majd kissé lazábban kezelem a dolgot. A lehetőség tehát adott. Az emaileket az 576konzol@576.hu címre, a leveleket az impresszumban található postafiókra kérem. Grafománok, szóf*sók, regényírók kíméljenek – legyél inkább rövid, de frappáns! Martin

FILM/DVD

Kebab kapcsolat /Keb it Up/

Műfaj: bazinagy török vígjáték
Rendező: Anno Saul
Szereplők: Denis Moschitto, Nora Tschirner, Hasan Ali Mete, Romina Fütterer
DVD: 5.1-es magyar és német hang
Extrák: nukuszuri

Mit nézzünk Karácsonykor? Egymást, tartja a szakállas mondás, de a kérdés szeretett Magyarországunk tekintetében korántsem olyan egyszerű, mint amilyennek elsőre tűnik. Amerikai barátainknál ugye nem kérdés, hogy miután betegre zabálták magukat, szigorúan az Élet csodaszép című érdemein többszörösen felül kezelt film kerül 286. alkalommal megtekintésre, mert arra olyan jól esik az emésztés. Mi ellenben azt kapjuk a pofánkba, amit a kereskedelmi televíziók szórakoztatónak és viccesnek gondolnak, amivel alapjáraton nem lenne baj, ha ugyanezen csatornák nem bizonyítanák nap mint nap, hogy lövésük sincs a fent említett két szó igazi jelentéséről. Szóval marad Hulk Hogan, mint Télapó, Tim Allen, mint szintén Télapó * 3, esetleg Leslie Nielsen, mint (meglepetés) Télapó. Szerencsés esetben el lehet ugyan csípni valami Hugh Grant limonádét olyan fél tizenegy magasságában, de a tapasztalatok azt mutatják, hogy a kedveszegett néző legtöbbször a házi DVD gyűjteményhez fordul, abban reménykedve, hátha a Terminátor képes lesz vidámságot csempészni a csüggedt szívekbe. Na ilyen helyzetekben jön jól például a Kebab kapcsolat. Először is, mert köze nincs a Karácsonyhoz, ergo nincs csöpögve egymás nyakába borulás... csak egy kicsi. Másodszor, mert vicces. Nem is, inkább VICCES. Nem túl hosszú, nem túl komoly, nem is sekélyes, ellenben helyenként kifejezetten megható, de tényleg. A KK tulajdonképpen nem tesz mást, mint veszi a két örök témaként szolgáló, „mit tegyek, ha véletlenül terhes lesz a barátnőm" (lásd az igazán remek Felkoppintva című idei produkciót), illetve „eltérő kultúrák, ha találkoznak" alapötleteket és jól összekeveri őket, amiből lehetne akár egy jó ragacsos tanmese is, de nem van. A rendező Anno Saul jó arányérzékkel adagolja az összetevőket és bár filmjének alaptónusa letagadhatatlanul vígjátéki, ha szükséges, pár pillanat alatt képes dráma üzemmódba kapcsolni, ami itt nem vágja taccsra a sztori szerkezetét, pedig amúgy szokta. Ebben nagy szerepe van a remekül megalkotott karaktereknek, akik jó értelemben vett hétköznapiak, többnyire piszlicsáré problémákkal és nem halt meg tragikus módon az egész családjuk egy repülőbalesetben / kaptak el AIDS-t / fertőzték meg életük szerelmét AIDS-cel / rúgta ki őket a főnökük vagy esetleg életük szerelme. Szóval Ibo, a főhős leginkább a reklámfilmes karrier felé kacsintgatna, de ott van a barátnő Titzi, aki terhesen nem kifejezetten alkalmas Júlia szerepére, de ettől még elmegy felvételizni a színművészetire. Ibonak ennél a pontnál kéne biztosítania csajt, hogy mindenben támogatja, meg mellette áll, meg stb. de ő persze elcseszi, mert egy idióta. Közben a család is lázadozik, mert Titzi kevéssé török, ellenben terhes. Ja és az Ibo következő reklámszpotja is sz*r. Lehet ebből hepiend? Lehet természetesen. Külön öröm, hogy ehhez nem kell az alkotóknak sem magukat, sem a sztorit, még inkább nem a nézőt megerőszakolniuk, amely kijelentéshez még oda lehetne írni, hogy szigorúan átvitt értelemben, de aki tényleg azt hiszi, hogy a rendező és a szereplők tényleg lemásznak majd a vászonról, hogy jól beakasszanak neki, az magára vessen. A film tehát jó, tényleg nagyjából bárkinek ajánlható a hardcore artmozi rajongókon kívül. Ritka, hogy egy vígjáték ilyen profi és szórakoztató módon kezeljen le olyan témákat, amibe a profi könnycseppgyárosok bicskája is nem egyszer beletört, Németország ismét bizonyította, hogy nem csak a saját történelmükben való dagonyázásban képesek maradandót alkotni. Várjuk a folytatást és persze Boldog Karácsonyt mindenkinek.





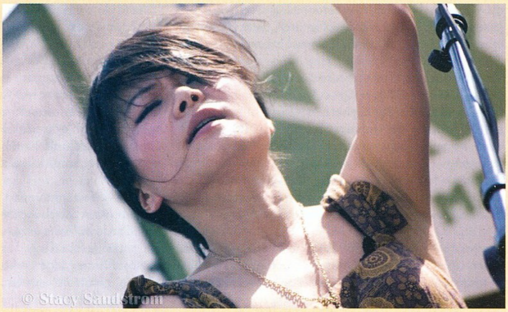


ZENE



Asobi Seksu – Citrus /Friendly Fires Recordings/

Úgy általánosságban a japán popzenéről viszonylag biztos találati aránnyal lehet olyan frázisokat elpuffogtatni, mint pölö vicces, sokszínű, furcsa, jópofa, újszerű stb. Persze a műfaj tanulmányozásával eltöltött bő fél óra után a vélemények gyakran az idegesítő, kakofón, vagy a f@szság bermuda háromszöge felé tolódnak el, annyira furcsán hathat az észvesztő stíluskavalkád a nyugati fülnek. Tökkonkrétan én is erős fenntartásokkal szoktam közeledni az egykor hatalmas Neoton Família felvevőpiaccal büszkélkedő országból importált anyagok felé, pont a magas irritációs faktor veszélye miatt. Volt hát szemöldökvonogatás rendesen, amikor tavaly először hallottam a New York-i székhelyű trió underground körökben aratott meglepő mértékű sikereiről. A 2006-os keltezésű Citrus, aztán idén nyár végén az európai lemezboltok polcán is megjelent immár tetemes mértékű hájppal megtámogatva. Bár a letöltések korában anakronisztikusnak hathat egy ilyen kijelentés, de aki teheti, mindenképpen próbálja meg beszerezni a lemezt eredetiben, hiszen a jelenleg domináns szürke „természetesenviselkedős együttesfotós" időszakban üdítően hat az Asobi Seksu látószervek ellen frontális támadást indító stratégiája. Az ízlésesen elvont papír külső alatt egy rikító narancssárga tok lapul, a booklet dettó hetvenes évek, maga CD pedig a régi bakelit maxik alakját ölti magára. Királyságos, na! És a zene? A zene, bizony nagyon ott van! Kifogástalan gitárpop alapokra épülő indie mennyország, ahol az angyalok kórusának vezetőjét Yuki-nak hívják, aki a vokálozás mellett szintén, orgonán és játékozongorán(!) is játszik. A csaj egyébként magában képes lenne eladni a produkciót, hiszen nem csak a jellegzetes távol-keleti énekhangot bírja odaba**ósan jól előadni, de a Goodbye-ban erősen odaver az olyan női frontemberes bandáknak is, mint mondjuk a Yeah Yeah Yeahs (és nem mellesleg az egyetlen olyan szám, ahol többé kevésbé tisztán érthetően prezentálódik az angol szöveg). Helyenként megidéződik még Björk, van kifogástalan punkpop sláger (New Years), a Red Sea-t pedig akár a Bloc Party is írhatta volna, ha történetesen az Y kromoszóma állomány úgy dönt, hogy a kis Kele Okerekében mégsem kívánnak megjelenni. Aki még mindig nem tudja eldönteni, hogy ez akkor most kell neki avagy sem, gondoljon arra, hogy az Asobi Seksu kifejezés magyarul annyit tesz: játékos szex. Hát nem ez a legjobb együttes név a Clap Your Hands Say Yeah óta? Hát de!







Rendeld meg most!

Az ajánlatról teljes körű tájékoztatást az **576 KByte üzletekben** kérhetsz.

Az üzletek listáját megtalálod a magazin 38. oldalán
és a www.576.hu honlapon.

invitel